TO ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 55 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 800

MEGA REVIEW
WING COMMANDER III

REVIEWS

THEME PARK
KYRANDIA III
NOCTROPOLIS
DRAGON LORE
KING'S QUEST VII
LITTLE BIG ADVENTURE

CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ: ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΤΗΛ.: 4813859
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

MD
POWER DRIVE
WOLVERING
PAGEMASTER
INDY CAR BY NIGEL MANCHEL
WRESTLEMANIA RAN
SAMURAI SHOWDOWN (NTSC)
PITFALL
RED ZONE (NTSC)
MORTAL KOMBAT 2
ROCK N'ROLL RACING (NTSC)
EARTHWORM JIM
MICKEYMANIA
URBAN STRIKE
NBA LIVE 95
FIFA '95
SPARKSTER
SUPER STRCETFIGHTER TURBO
SYLVESTER & TWEETY
DINO PINI SOCCER
ECCO THE DOLPHIN 2
RISE OF THE ROBOTS
BOOGERMAN
CLAYFIGHTER'S (NTSC)
LETHAL ENFORCER'S II
MAXIMUM CARNAGE
MEGA TURRICAN
SUPER BOMBERMAN

(PC CD ROMS)
THE LEGEND OF KYRANDIA
MASCAR RACING
TRAINSPORT TYCOON
DOOM 2
THEME PARK
RISE OF THE ROBOTS
LITTLE BIG ADVENTURE
WINE COMMANDER 3
VOYEUR
CREATURE SHOCK
MAGIC CARPET

GG
FIFA
LION KING
WRESTLEMANIA RAW

JAGUAR 64 BIT
DOOM
CLUB DRIVE
CHEQUERED FLAQ
DRAGON

3-D-O PANASONIC
THEME PARK
RETURN FIRE
STARWARS REBELLI ASSAULT
NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
HORDE
SUPER STREETFIGHTER TURBO
ROAD RASH
SUPREME WARRIOR
SAMURAI SHOWDOWN
SHOCK WAVE
NIGHT TRAP
SLAYER
TWISTED
FIFA
POWER KINGDOM
TOTAL ECLIPSE
SHERLOCK HOLM'S
VIRTUOSO
CRASH N'BURN
WHO'S SHOT JOHNYROCK
WAY OF THE WARRIOR (NTSC)
OFF WORLD INTERCEPTOR
PEEBLE GOLF
MAD DOG II

SNES ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
WRESTLEMANIA RAN
SAMURAI SHOWDOWN
MICHAEL JORDAN CHAOS INT
INDIANA JONES
PITFALL
SLAMMASTERS
EARTHWORM JIM
WOLVERING
FINAL FANTASY II (NTSC)
BATMAN AND ROBIN
NBA LIVE '95
DEMON'S CREST (NTSC)
MAXIMUM CARNAGE
MICROMACHINES
STARTREK (NTSC)
RETURN OF THE JEPI SUPERSTARWF
POWER RANGERS
DONKEY KONG COUNTRY
THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX
WIZARRY (NTSC)
BRAIN LORD (NTSC)
GYG OF THE BEHOLDER (NTSC)
ILLUSION OF GAYA (NTSC)
SECRET OF MANA (NTSC)

SEGA SATURN
VIRTUAL FIGHTER
GALE RACER
CLOCKWORK NIGHT
MYTH

SONY PLAYSTATION
RIDGE RACER
TOSHIDEN

NEO GEO CD
ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
KING OF THE MONSTERNS 2
FATAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHOWDOWN
SAMURAI SHOWDOWN 2
NAM
TOP HUNDER
LAST RESORT
TOP HUNTER

32 X
DOOM
VIRTUAL RACING
STARWARS
MORTAL KOMBAT 3 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ)

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ GB MONO (2900)
TETRIS
MAGNETIC SOCCER
TENNIS
DR MARIO
GARGOULES QUEST
SPIDERMAN
ASTEROID'S
R TYPE
DRAGON'S LAIR
QIX
SOLAR STRIKER
HAL WRESTLING
STAR HAWK
KWIRK
BURALFIGHTER

GB MONO 3900
MEGA MAN
MICKEY DANGEROUS CHASE
CHESSMASTER
TERMINATOR 2
CLIFFHANGER
PINBALL REVENGE OF THE GATOR
RESCUE OF THE PRINCESS BIOBETTE
SPIDERMAN 2
WRESTLEMANIA 2
METROID 2
DOUBLE DRAGON 3
DRAKULA
TROBOTECTOR
BAD N'RAD
MYSTERIUM
TETRIS 2
HYPER LODE RUNNER
ROBOCOP 2

GB MONO 4900
NIGEL MANSELL'S
FIRAGE
TURTLES 1
TURTLES 2
KID, CARUS
STARWARS
TINY TOON'S
F15 STRIKE EAGLE
DARKWING DUCK
TRACK AND FIELD

GB MONO 6900
CASTLEVANIA 2
TURTLES 3
MARIO LANDS
BAMSEE
MORTAL KOMBAT 2 (9.000)
NBA JAM (8.000)
WARIO LAND (8.000)
JURASSIC PARK

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MD 3900
COLUMNS (JAP)
WONDERBOY (JAP)
WRETTLE WAR
RINGS OF POWER
POPULUS
OWSLAUGHT
ALICIA DRAGOON
FATAL REWIND
CAPTAIN PLANET
WHIP RUSH
SYP OF VALIS
SPORT'S TALK BASEBALL
DOUBLE DRAGON 2 (JAP)
JUNCTION
KID CHAMELEON (JAP)
SUPER MONACO GP (NTSC)
STEEL EMPIRE (JAP)
FORGOTTEN WORLDS
ALTERED BEAST
TOD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD
TASK FORCE HARRIER
JEWEL MASTER
SMASH T.V
DICK TRACY (JAP)
SHINOBI WOMAN (JAP)
SUPER HYDLIDE

MD MONO 8900
WIZ N'LIZ
AWS PROMOVES SOCCER
ALLADIN (NTSC)
SONIC 2
FIRE SHARK
GAUNTLET IV
TURTLES TOURNEMANT FIGHTER'S (NTSC)
OUTLANDER
OTTIFANTS
SIDE POCKETS BILLIARD
OLYMPIC GOLD (JAP)
LOST VIKING'S
PR ROBOTNIC'S MEAN BEAN MACHINE (NTSC)
ZOMBIES
REN N'STIMPY SHON
BATMAN RETURN'S
DOUBLE CLUTCH
JURASSIC PARK
JAMES BOND 007
ULTIMATE SOCCER

MD MONO 14900
ASTERIX
FLASHBACK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
STREET OF RAGE 2
GEWERAL CHAOS
ECCO THE DOLPHIN
ALLADIN (17.900)

8BITNES MONO 4900
TOPGUN
MARIO BROS
DOUBLE DRAGON II
RAD RACER
WORLD CUP

8BITNES MONO 5900
TINYTOON
SUPER MARIO BROS 3
ZELDA
TURTLES 2
AIRWOLF

NEOGEO MONO 28900
SAMURAI SHOWDOWN
SUPER SIDE KICKS
FATAL FURY SPECIAL

SN MONO 8900
BUBSY
UN. SQUADRON
STREETFIGHTER 2
NBA ALLSTAR CHALLENGE
SUPER MARIO KART
MARIO WORLD (USA) (4900)
CAESAR'S PALACE (USA)
GOOF TROOP (USA)
SUPER OFF ROAD
CRASH PUMMIES (USA)
ZELDA
WRESTLEMANIA
LOST VIKINGS
JURASSIC PARK
ROCKETEER (JAP)
CYBERNATOR
TINY TOON'S
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
STRIKER
SIMCITY

SN MONO 14900
BULLS VERSUS BLAZERS
NBA SHOWDOWN (USA)
CHOPLIFTER III
COOL SPOT
SENSIBLE SOCCER
NBA JAM (19.000)
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
DONKEY KONG 18.000

JOYPAD ΓΙΑ SNES 5.600
ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ MD 3.500

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

JOYPAD ΓΙΑ MD 3.900
JOYPAD ΓΙΑ MASTERSYSTEM 2.500
SCART ΓΙΑ MD 4.900
SCART ΓΙΑ MD2 6.900
SCART ΓΙΑ 32X 7.900
SCART ΓΙΑ AMIGA 500 4.400
SCART ΓΙΑ S.NE'S 6.900
ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΕΡΑΙΑΣ ΓΙΑ MD, MS, SN, NE'S 1.800
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ ΓΙΑ MD, MS, GG 3.500
0,5 MB ΓΙΑ AMIGA 500 13.000

ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ, ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ, ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ MD 7.000
ADAPTOR FIRE ΓΙΑ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ S'NES 9.500
ADAPTOR PROGRAMABLE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ S'NES 12.900
ACTION REPLAY ΓΙΑ MD S'NES 17.000
MOUSE ΓΙΑ AMIGA 500, 600, 1200 5.000
GAME GUN ΓΙΑ 3-D-O 24.000
PHASER GUN ΓΙΑ MS 2.500
JOYPAD ΓΙΑ 3-D-O 22.900
MASTER GONVERTOR ΓΙΑ GG 6.900
GAME GEAR CABLE ΓΙΑ 2 GG 4.900
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ 2 GB LINK 1.500
ΘΗΚΕΣ ΓΙΑ GB 4.900
JOYPAD ΓΙΑ MORTAL KOMBAT 2 ΣΤΟ SNE'S, MD 16.900

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ & ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΣΤΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB.

HARDWARE (ΜΕ ΦΠΑ Ε!!!)

3-D-O + 3 CD'S ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ 189.000
NEC FX ΚΑΤΟΠΙΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
NEO GEO CD + FATAL FURY + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ 179.000
SEGA SATURNE & VIRTUAL FIGHTER 279.000
SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER 359.000
MEGADRIVE 2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 38.000
SUPER NINTENDO + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 44.000
GAME GEAR + 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 29.900
GAME BOY + 1 GAME + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 19.900

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ
ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ Η ΚΑΣΕΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΕΠΤΑ ΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

AMIGA 500 50.000 MONITOR COMMODORE, PHILIPS ΑΠΟ
AMIGA 1200 140.000 49.000 ΔΡΧ.
MD + GAME 29.900
SN + GAME 33.900 ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ
GB + GAME 11.900
GG + GAME 19.900
NEO GEO 45.000

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ Η ΚΑΣΕΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, SEGA, NINTENDO ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ

ΑΝΟΙΧΤΑ 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΙΝΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ - ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ
ΒΟΥΛΑ ΧΑΛΑΡΗ

MARKETING - ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 8000
Κύπρος: 8800

ΠΕΡΙ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ









NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE
ΑΝΟΙΧΤΑ Ο...
ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜ...

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

N C C

386 DX/40 MHZ
4MB RAM -420 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
Q MONITOR S VGA NI COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
225. 000!!!

486 DX/66 MHZ
420 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B-C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' 0.8 L.R.-N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
278 000!!!

486 DX2/80 MHZ
420 MB HD 4MB RAM
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
293. 000!!!

486 DX 2/100 MHZ
420 MB HD 4MB RAM
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
307. 000!!!

CD ROM
CD ROM SONY DOUBLE 38.000
CD ROM MITSUMI DOUBLE 41.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE......................... 41.000
CD ROM MITSUMI 3XSPEED 68.000
CD ROM MITSUMI 4XSPEED 81.000
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
CD ROM MITSUMI SINGLE 26.000

MUSIC CARD
SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL...........................21000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL....................... 32000
SOUNDBLASTER 16..37500
PRO SONIC 16... 28000
MEDIA VISION PRO 16 BIT 29000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN 12300
SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN.........22900

HARD DISKS
HD 270MB WEST DIGITAL 45.000
HD 340MB WEST DIGITAL 47.000
HD 420MB WEST DIGITAL 54.000
HD 540MB WEST DIGITAL 67.000
HD 730GB WEST DIGITAL 87.000
HD 1 GB WEST DIGITAL.........................135.000

PRINTERS
CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλα ....Call
STAR LC - 100 46000
SWIFT 200 COLOR 90000
CITIZEN PROJET II 90000
CANON BJ 200 79000

CO PROSESSOR
287 ....CALL
387-SX25 ....CALL
387-DX40 9900
487-SX25 17000

AMIGA
CD 32 + 2 GAMES...............................68900
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

A-1200 ....CALL
A-2000 ....CALL
A-4000 ....CALL
MONITOR PHILIPS 8833 ST 71000
FD 31/2 19000
EXP.MEMORY 512KB 11000

UPGRADE
MOTHERBOARD 486 DX/40........................59000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 INTEL 79000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 IBM 69000
MOTHERBOARD 486 DX 2/80 AMD............93000
MOTHERBOARD 486 DX 2/100 AMD........119000

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ
CIRRUS LOGIC 5424 1M 21000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M 24000
MULTI IO LOCAL BUS 5500
SIMMS 1MB...CALL
STEALTH 64 VLB...63000
TRIDENT VESA LB TRUE COLOR 21500

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)
SEGA MASTER SYSTEM 19000
SEGA GAME GEAR +4 GAME+2 GAME ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ 39900
TV TUNER (G.G.) 29000
SEGA MEGA DRIVE II +LION KING +SONIC II 56000

MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

REBEL-ASSAULT	11.000	PRIVATEER	18.000	COMANCHE	14.000	MAD DOG I	9.000
NOVASTORM	15.500	DESERT STRIKE	13.000	TORNADO	7.900	MAD DOG II	11.000
INFERNO	15.500	ACES OF THE DEEP	15.500	TACTICAL MANAGER	12.000	CONSPIRACY	7.000
DRAGON-LORE	17.000	OUTPOST	18.000	BATTLE ISLE 2	16.000	CYBERRAGE	8.500
CYCLEMANIA	15.000	STAR CRUSADERS	17.000	CASTLES II	16.000	LAWNMOWER MAN	8.000
US NAVY FIGHTER 1	16.000	MICROCOSM	9.900	CENTRAL INTELLIGENCE	12.000	KING QUEST VI	6.900
WRATH OF THE GODS	18.000	DOOM II	16.000	IRON HELIX	8.000	KING QUEST VII	17.000
COLONIZATION 1	15.500	UNDER A KILLING MOON	19.900	CRITICAL PATH	11.000	MILLENIUM	23.000
ZEPELIN	16.500	LOST IN TIME	9.900	MEGARAGE	6.300	STARSHIP	11.500
WILD BLUE YONDER	17.000	AMON RA	9.900	AEGIS	11.000	WING COMANDER 3	22.000
QUARANTINE	14.000	BLUE FORCE	9.900	INDIANA JONES 4	9.900	LEGEND OF KYRANDIA 3	16.000
RISE OF THE ROBOTS	16.000	PROTOSTAR	9.900	DAZZLE ODOS	11.600	REALMS OF ARKANIA	15.500

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-500	50000	DRIVE AMIGA-ATARI	13000	ATARI LYNX	24000
A-600	55000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	6000	ATARI SC 124 COLOR	45000
A-2000	75000	ATARI 520 STFM	35000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
6128 GREEN	15000	ATARI 520 STE	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500
6128 COLOR	25000	ATARI 1040 STFM	45000		
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	25000	ATARI 1040 STE	50000		
286-386	CALL	ATARI SM 125	25000		

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816

Λίγα λόγια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

ΠΕΙΡΑΤΙΚΑ CDs



Η πειρατεία στο software αποτελούσε και αποτελεί μείζον θέμα τόσο για τα software houses όσο και για τους ίδιους τους χρήστες. Η αναμενόμενη καθιέρωση των CD είχε ως επακόλουθο να μειώσει σημαντικά την πειρατεία.

Σίγουρα όμως, όσο οι τιμές των CD βρίσκονται σε απαγορευμένα για το μέσο χρήστη επίπεδα, δε μπορεί να υπάρξει οριστική έκλειψη του φαινομένου. Η ουσιαστική αντιμετώπισή του μπορεί να επέλθει μόνο με τον συλλογικό προσανατολισμό των εταιρειών σε μείωση της τιμής, έτσι ώστε να μη δέχεται ο χρήστης να θυσιάσει την ποιότητα στο βωμό της τιμής ή καλύτερα της εξοικονόμησης χρημάτων. Βέβαια πρέπει να επισημάνουμε ότι τέτοιες προσπάθειες έχουν αρχίσει ήδη να γίνονται στον ελληνικό χώρο και ευελπιστούμε ότι έπεται και συνέχεια. Αυτά τα ολίγα προς γνώση και συμμόρφωση των εταιρειών για να καταφέρουμε και εμείς (και η τσέπη μας) να δούμε άσπρη μέρα και να μην αγοράζουμε μόνο ένα CD το τρίμηνο.

Ας περάσουμε όμως στα θέματα που σας έχουμε αυτόν το μήνα.

Δεν πρέπει σε καμμία περίπτωση να χάσετε τη συνέντευξη που πήραμε από τον Jay Wilbur της ID software. Γνωρίστε τα μελλοντικά σχέδια της εταιρείας, τα σχόλια που δέχθηκε για το DOOM II και δείτε εικόνες από το καινούργιο της παιχνίδι για να πάρετε μία γεύση του τι σας περιμένει. Φυσικά θα ήταν αδιανόητο να λείπει ένας τίτλος σαν το Wing Commander III. Οσα θέλετε να ξέρετε για την καινούργια υπερπαραγωγή της Origin μπορείτε να τα μάθετε μέσα από το χορταστικό mega review που σας ετοιμάσαμε. Σίγουρα δεν απουσιάζουν και παιχνίδια όπως το System Shock, το Kyrandia 3, το Theme Park, το Noctropolis και πολλά ακόμα.

Τέλος, μέσα από το "εγχειρίδιο του καλού παίκτη" σας δίνουμε όλες τις κινήσεις των χαρακτήρων του Mortal Kombat II για την Amiga, που με τέτοια επιμονή μάς ζητήσατε.

Πριν κλείσουμε θα ήθελα να σας προετοιμάσω για την έκπληξη που σας περιμένει τον επόμενο μήνα και που τόσοι ψίθυροι ακούστηκαν στα τελευταία τεύχη του περιοδικού μας. Αυτό που πρόκειται να συμβεί είναι κάτι ανεπανάληπτο, απρόσμενο και εντυπωσιακό. Το User θα κυκλοφορεί αυτόνομο χωρίς το Gamer, με περισσότερες σελίδες, review παιχνιδιών και ότι άλλο φανταστείτε. Κατόπιν παραγγελίας σας μάλιστα θα επανέλθει και η δισκέτα με τα πιο καυτά shareware προγράμματα και όχι μόνο. Μην το χάσετε! Και όσο για το Gamer... Αυτή κι αν θα είναι έκπληξη. Περισσότερα νέα στο ίδιο το Gamer, αλλά και στο User Μαρτίου.

ΥΓ. Επειδή εναγωνίως θα αναμένεται τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας, οφείλουμε να σας πληροφορήσουμε ότι θα δημοσιεύτουν στο επόμενο τεύχος, του Μαρτίου, και όχι στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας όπως έγραψε ο δαίμονας του DTP. Αυτό βέβαια γίνεται λόγω του ότι δεχόμαστε γράμματα με σφραγίδα ταχυδρομείου έως 10/2/95.

Ο Διευθυντής Σύνταξης



NEWS

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΛΕΟΝ ΓΕΓΟΝΟΣ

Είναι πλέον δεδομένο ότι οι μπαταρίες με την μορφή που παρουσιάζονται σήμερα δεν μπορούν να καλύψουν επαρκώς τις ολοένα αυξανόμενες ανάγκες ειδικά στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ετσι κάποιες νέες τεχνικές δοκιμάζονται και πολύ σύντομα θα δούμε τις "νέες" μπαταρίες να κάνουν την εμφάνιση τους στην αγορά. Οι τεχνικές αυτές στηρίζονται στην επεξεργασία του ηλεκτρισμένου ατόμου του λιθίου όπως επίσης και του ψευδαργύρου. Ειδικά η τεχνολογία που αναπτύσσεται με βάση το λίθιο δεν είναι καινούργια αλλά αυτή τη στιγμή μπορούμε να πούμε ότι είναι η πλέον αξιόπιστη στην προσπάθεια που γίνεται για την τεχνολογική εξέλιξη της μπαταρίας. Η Toshiba είναι από τις εταιρείες που ερευνά και ενδιαφέρεται σοβαρά γιά το μέλλον των μπαταριών. Προσπαθεί λοιπόν να δημιουργήσει ένα προιόν με βάση το λίθιο που να μην χρειάζεται επαναφόρτιση πριν περάσουν 10 ώρες αλλά ταυτόχρονα να αυξήσει την "ζωή" της μπαταρίας στις 1000 επαναφορτίσεις!! Η AER όμως υποστηρίζει πως η λειτουργία των μπαταριών στηρίζεται στην αντίδραση χημικών υλικών που γίνεται σε κλειστό περιβάλλον, έτσι λοιπόν εάν στηριχθούμε στην τεχνική της αντίδρασης του ψευδαργύρου που χρησιμοποιεί οξυγόνο τότε τα αποτελέσματα θα είναι πολύ ικανοποιητικά αφού οι αντιδράσεις αυτές θα έχουν ως αποτέλεσμα την δημιουργία ηλεκτρισμού. Πιστεύουν μάλιστα πως οι μπαταρίες θα μπορούν να "δουλεύουν" στο PC για 20-30 ώρες περίπου! Η εταιρεία πιστεύει επίσης ότι τα μειονεκτήματα του βάρους αλλά και των λίγων, σε σχέση με το λίθιο, επαναφορτίσεων μπορούν να βελτιωθούν με την πάροδο του χρόνου. Αλλωστε οι υπεύθυνοι της εταιρείας υποστηρίζουν πως έχουν ήδη έτοιμο κάποιο πρωτότυπο σχέδιο που ζυγίζει σαφώς λιγότερο αλλά έχει και μεγαλύτερη αντοχή από το υπάρχον προιόν. Το ποιος θα βγει νικητής δεν μπορούμε να το γνωρίζουμε από τώρα. Το σίγουρο είναι πάντως ότι σε λίγο καιρό οι υπηρεσίες που θα μας παρέχουν οι μπαταρίες θα είναι μακρύτερες...



ΚΑΙ ΑΓΓΙΞΑΤΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ...

Η N9 δημιούργησε την Imagine 128, μία βιντεοκάρτα που υπόσχεται πάρα πολλά! Απαιτεί 4MB/VRAM και μπορεί μέσα από τα Windows να δώσει φανταστικές δυνατότητες στον χρήστη. Βέβαια η τιμή της προς το παρόν είναι απαγορευτική για τον πολύ κόσμο. Από την πρώτη κιόλας στιγμή της εγκατάστασής της θα διαπιστώσετε τις δυνατότητές της. Είναι καταρχήν 5-7 φορές ταχύτερη από οποιαδήποτε 64bit κάρτα! Τα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και οι τρομερές επιδόσεις της στα διάφορα τεστ που γίνονται την κατατάσσουν πρώτη με μεγάλη διαφορά από την δεύτερη. Ετσι όσοι τρέξουν να την αγοράσουν θα έχουν ένα πολύ σημαντικό επιχείρημα για να δικαιολογήσουν το μεγάλο χρηματικό έξοδο που θα κάνουν...



ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΡΑΣΤΙΟ

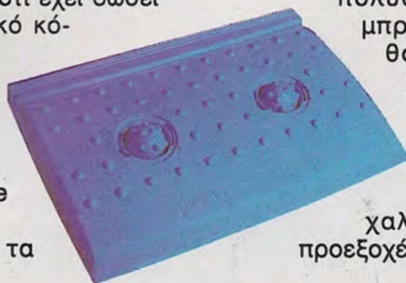
Στο δρόμο που χάραξαν τα Doom και Dark Forces η Virgin συνεχίζει το ταξίδι στην τρισδιάστατη δράση με το Iron Assault. Το παιχνίδι δεν φέρνει κάτι καινούργιο μαζί του όσον αφορά τα τεχνικά του χαρακτηριστικά τουλάχιστον. Δεν είναι όμως ένα παιχνίδι πού κυκλοφόρησε για να μεγαλώσει απλά ο κατάλογος των παιχνιδιών με engine 3D... Στα αρχικά επίπεδα το παιχνίδι είναι ένα "καθαρό" arcade. Εσείς ελέγχετε ένα υπερμεγέθες ρομπότ (35 μέτρων) που τριγυρνά σε διάφορες περιοχές εξοντώνοντας οτιδήποτε βρείτε στον δρόμο σας. Φυσικά όσο περισσότερο προχωράτε τόσο περισσότερες δυσκολίες σας περιμένουν, με αποκορύφωμα βέβαια τον τελευταίο τομέα που οι δυσκολίες του είναι τόσες πολλές που θα αναγκαστείτε να ζητήσετε την βοήθεια των φιλικών προς εσάς πιλότων. Στο παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του stop-motion animation για τα sprites. Επίσης εντυπωσιακά είναι τα οπτικά εφφέ που παρακολουθούμε κατά την χρήση των διαφόρων όπλων.



Μπορεί το ίδιο το παιχνίδι να μην "κουβαλάει" μαζί του κάτι το πολύ εντυπωσιακό είναι όμως ένα από τα παιχνίδια στα οποία θα στηριχθούν οι εταιρείες στην προσπάθειά τους για τη δημιουργία κάτι καινούργιου!

ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΔΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΑΣ

Η ενασχόληση του κόσμου με τους υπολογιστές φαίνεται ότι έχει δώσει αφορμή στον εμπορικό κόσμο για να ψάχνει κέρδος ακόμη και στις πιο απίθανες περιπτώσεις.
Ακούστε τι δημιούργησε η Golden Image και θα καταλάβετε...
Για να ξεκουράζονται τα πόδια μας λέει από την πολύωρη παραμονή μπροστά από την οθόνη πρέπει να χρησιμοποιούμε το "playing footsy"!
Ενα ειδικό, ας το πούμε, χαλάκι με ειδικές προεξοχές για να χαλαρώνουν και να ξεκουράζονται τα πόδια μας.



Η εταιρεία πιστεύει πως το προιόν θα έχει επιτυχία κυρίως στον εργασιακό χώρο αφού υποστηρίζει πως όσοι δουλεύουν πολλές ώρες με υπολογιστή θα σπεύσουν οι ίδιοι να το αγοράσουν ή στην χειρότερη περίπτωση θα ζητήσουν από τα αφεντικά τους να το αγοράσουν!!!
Ευσεβείς πόθοι ή νέα μόδα λοιπόν;

ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΚΟ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Η ίδια εταιρεία αφού έλυσε το πρόβλημα των ποδιών μας σκέφτηκε τι μπορεί να κάνει και για τα μάτια μας...
Ετσι δημιούργησε ένα ζευγάρι γυαλιά που υποτίθεται ότι φορώντας τα θα ξεκουράζονται τα μάτια.
Το μόνο που πέτυχε φυσικά είναι να δημιουργήσει ένα ακαλαίσθητο προιόν που εκτός από την κακή του εμφάνιση μην πιστέψετε ότι θα σας λύσει και το πρόβλημα, αφού φανταστείτε ότι θα αισθάνεστε σαν να βρίσκεστε σε κάποιο λεωφορείο με το κεφάλι σας κολλημένο στο παράθυρο. Οχι και τόσο ευχάριστη εμπειρία έτσι;



ΧΑΡΜΟΣΥΝΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΩΝ MODEM!

Η προσπάθεια της Microsoft για την κατά κράτος επικράτηση στον χώρο συνεχίζεται με αμείωτους ρυθμούς.
Ετσι λοιπόν η εταιρεία παρουσίασε το δικό της "δίκτυο" που θα μπορεί να το προμηθευτεί όποιος θέλει και μέσα από την έκδοση Beta 2 για Windows του 95.
Προς το παρόν η δυνατότητα πρόσβασης θα καλύπτει μόνο την Μεγάλη Βρετανία αλλά σύντομα θα κάνει την εμφάνισή του και στον υπόλοιπο κόσμο, αφού τα Windows της εταιρείας, μέσω των οποιών θα γίνεται η "δικτύωση", είναι και τα πλέον διαδεδομένα.
Φυσικά δεν χρειάζεται να σας πούμε ότι οι δυνατότητες που δίνει είναι πάρα πολλές. Θα έχει ακόμη και πρόσβαση προς το περίφημο πια Internet!
Αν και η εταιρεία δεν έχει αποφασίσει ακόμη αν θα πουλάει το software σαν ξεχωριστό τμήμα του όλου πακέτου, ήδη η κίνηση της να προσφέρει τιμή πολύ χαμηλότερη από αυτές πού έχουν τα υπόλοιπα "δίκτυα", και με δεδομένη την φήμη της, πιστεύεται ότι θα δημιουργήσει μία νέα πραγματικότητα στον τομέα αυτό, δημιουργώντας ένα νέο μονοπώλιο όπως έκανε και με το software των desktop PC!





Ο AMSTRAD ΖΕΙ

Κανένας βέβαια δε μπορεί να ξεχάσει τον καλύτερο 8-bit υπολογιστή. Το ίδιο φαίνεται να σκέφτηκαν και ορισμένοι προγραμματιστές που συνεχίζουν την παραγωγή παιχνιδιών αν και οι περισσότερες μεγάλες εταιρείες τον έχουν εγκαταλείψει. Το MEGA BLASTERS με το οποίο ασχολούμαστε τώρα μοιάζει να είναι ένα από τα καλύτερα τεχνικά παιχνίδια του γηραιού οκτάμπιτου. Πρόκειται για μια ακόμα διασκευή του πολύκροτου Bomberman με δεκάδες επίπεδα (11 κόσμοι και 90 επίπεδα για την ακρίβεια) και πολύ, πολύ πετυχημένα γραφικά. Οι στατικές οθόνες με τα 16 χρώματα και καθόλου borders (εκείνα τα ενοχλητικά μαύρα γύρω από την οθόνη του παιχνιδιού) είναι η πρώτη ευχάριστη έκπληξη. Η δεύτερη και μεγαλύτερη είναι ότι στις δύο δισκέτες που αποτελούν το παιχνίδι υπάρχουν όχι 350K δεδομένων όπως θα περιμένατε αλλά 900! Αυτό γίνεται με τρομερή συμπίεση και αποτελεί, απ'όσο θυμόμαστε, το μεγαλύτερο παιχνίδι για Amstrad. Μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα έτσι ώστε να ανταγωνίζεται ακόμα και ακριβές κονσόλες. Τα bonus όμως είναι αυτό που τελικά κάνει το παιχνίδι σημαντικό. Σας κάνουν πιο γρήγορο, για λίγο άτρωτο ή αν κάνετε λάθος bonus αντιστρέφει το χειρισμό με ολέθρια αποτελέσματα και πολύ διασκεδαστικά. Δε θα μπορούσαν να λείπουν και οι τελικοί κακοί που πρέπει να νικηθούν για να προχωρήσετε στον επόμενο κόσμο. Υπάρχει επίσης και ένα σύστημα με κωδικούς για να μην αρχίζετε το παιχνίδι κάθε φορά από την αρχή. Ο ήχος σε 128K μηχάνημα είναι καταπληκτικός ενώ με λιγότερη μνήμη θα είναι βουβό. Οπως και να'χει, το πρόγραμμα είναι από τα καλύτερα που εμφανίστηκαν ποτέ σε Amstrad, σε 3" και 3.5" δισκέτες. Αναζητήστε το και στην Ελλάδα, αξίζει τον κόπο!



ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΟΥ ΓΡΑΦΙΚΑ

Η τεχνική υποστήριξη των παιχνιδιών μεγαλώνει κάθε μέρα όλο και περισσότερο.. Η νέα δημιουργία της RenderMorphics που ονομάζεται Reality Lab είναι σίγουρο ότι θα αλλάξει πολλά στον χώρο! Ο επικεφαλής, της σχετικά μικρής αυτής εταιρείας, (πρώην αστροφυσικός) S.Keondjian είναι ο υπεύθυνος για τη δημιουργία του όλου "πακέτου". Πρόκειται γιά ένα πρόγραμμα γραφικών που "τρέχει" μέσα στα Windows και δίνει την δυνατότητα στους καλλιτέχνες (και μη) να δημιουργήσουν τρισδιάστατες σκηνές και εικόνες χωρίς να είναι υποχρεωμένοι να γνωρίζουν προγραμματισμό! Αυτό φυσικά θα ελαττώσει κατά πολύ το χρόνο δημιουργίας ενός παιχνιδιού αφού τα γραφικά του θα αποσπαστούν πλέον από το συνολικό προγραμματισμό που θα έχει πλέον να ασχοληθεί με κάτι λιγότερο... Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί ένα μεγάλο αριθμό από τεχνικές που είναι όμως εξαιρετικά εύχρηστες και ευκολονόητες. Βασικό του χαρακτηριστικό είναι φυσικά η ταχύτητά του αφού μπορεί να δημιουργήσει μέχρι και 39000 Gouraund-shaded polygons το δευτερόλεπτο σε έναν 486DX2/66. Το ερώτημα πού τίθεται βέβαια τώρα είναι αν τα ταχύτατα τρισδιάστατα γραφικά θα κάνουν τη διαφορά σε ένα παιχνίδι γιατί πολλοί φοβούνται ότι αυτό θα γίνει σε βάρος του gameplay, γεγονός που αν συμβεί δε θα είναι και ότι καλύτερο.

Πάντως ήδη πολλές από τις κορυφαίες εταιρείες του software όπως η VIE και η Mindscape έχουν δείξει ενδιαφέρον για το πρόγραμμα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι θα δούμε πολύ σύντομα κάποιο παιχνίδι να "βγαίνει" στην αγορά.



ΤΟ ΝΕΟ CDi 450



Η Philips συνεχίζοντας την πολύχρονη παράδοση που την θέλει πρωτοπόρο σε θέματα που αφορούν την τεχνολογική εξέλιξη στον ήχο και την εικόνα δημιούργησε ένα ακόμη οπτικοακουστικό σύστημα που σκοπό του έχει να εκπληρώσει κάθε επιθυμία σας. Το σύστημα είναι ήδη γνωστό και ονομάζεται CDi. Εμείς φυσικά θα ασχοληθούμε με το τελευταίο μοντέλο που παρουσίασε η εταιρία, το CDi 450. Δίνει λοιπόν την δυνατότητα στον χρήστη να μην είναι ένας απλός δέκτης διαφόρων μυνημάτων αλλά να συμμετέχει και ο ίδιος ενεργά!! Με την απλή σύνδεση μέσω της τηλέρασης το σύστημα σας παρέχει την δυνατότητα να παρεμβαίνετε σε όσα βλέπετε έχοντας στα χέρια σας το τηλεκοντρόλ... Θα μπορείτε να κάνετε ότι θέλετε, να τραγουδάτε μαζί με τον αγαπημένο σας καλλιτέχνη ή ακόμη και να φτιάξετε τα δικά σας κινούμενα σχέδια! Πραγματική απόλαυση θα είναι για όλους οι δυνατότητες που προσφέρει το σύστημα σχετικά με τα κάθε είδους παιχνίδια. Επίσης θα μπορείτε να κάνετε επιμορφωτικές περιπλανήσεις σε όποιο τομέα της τέχνης ή της επιστήμης θέλετε και πάντα φυσικά μέσα απο το εκπληκτικό digital περιβάλλον του συστήματος. Αλλη μία απο τις πολλές και θεαματικές ικανότητες του CDi είναι αυτή που σχετίζεται με την φωτογραφία. Μπορείτε να δώσετε τα φίλμ σας στα ειδικά καταστήματα και να σας τα μετατρέψουν σε cd έτσι ώστε να μπορέσετε όχι μόνο να απολαύσετε τις αγαπημένες σας φωτογραφίες μέσα απο τις σαφώς ποιοτικότερες συνθήκες του συστήματος αλλά και να τις επεξεργαστείτε με όποιον τρόπο θέλετε! Είναι αρκετά μικρό σε μέγεθος και με την προαιρετική δυνατότητα του Tele CDi όπου θα μπορείτε να το συνδέεται στο τηλέφωνο και να επικοινωνείτε εξ'αποστάσεως. Διαθέτει μνήμη 8Kbytes που τροφοδοτείται από μία μπαταρία λιθίου με διάρκεια ζωής αρκετών χρόνων και χωρίς την ανάγκη να ανοίγετε το μηχάνημα για να τροφοδοτείται. Ισως να μην αποτελεί το κατ' εξοχήν μηχάνημα για παιχνίδια και να μπορούμε να το κατατάσουμε ανάμεσα στις άλλες παιχνιδομηχανές αλλά είναι μία αρκετά ενδιαφέρουσα περίπτωση, για όσους τα θέλουν όλα και κάτι παραπάνω. Στη λίστα των παιχνιδιών συναντάμε αρκετούς γνωστούς τίτλους όπως το Alien Gate, το Pinball, τα γνωστά Lemmings, το Lords of the rising sun, το πολύ όμορφο 7TH Guest κλπ. Στο τομέα της μουσικής υπάρχουν όλοι οι γνωστοί καλλιτέχνες από τον Bryan Adams, τους Pink Floyd και το The Wall, μέχρι την Tina Turner και τους Bon Jovi. Τέλος, υπάρχουν αρκετές ταινίες όπως το Black Rain, το The Naked Gun κλπ.





GUARDIAN

AMIGA 1200

Το παιχνίδι είναι σίγουρα ένα μεγάλο 3D shoot-em-up που με την πρώτη ματιά καταλαβαίνει κανείς πως πρόκειται για παιχνίδι όπου η ταχύτητα είναι το βασικό του χαρακτηριστικό. Ομως η δική σας δουλειά δεν περιορίζεται απλώς σε ένα ατελείωτο κυνηγητό με τους εχθρούς σας. Σας δίνει μία μεγάλη δυνατότητα επιλογής κινήσεων και τακτικής ενώ σίγουρα τόσο η εξέλιξη του όσο και το βάθος του θα σας αφήσουν απόλυτα ικανοποιημένους. Ισως η αντοχή του δεν είναι και τόσο μεγάλη αλλά το θετικό της υπόθεσης είναι ότι όσον καιρό ασχολείστε μαζί του είναι σίγουρο ότι το ενδιαφέρον σας θα είναι έντονο. Θα πρέπει να τονιστεί ότι το παιχνίδι αυτό είναι εκτός απο το ταχύτερο και το καλύτερο τεχνικά παιχνίδι του είδους του που έχει ως τώρα κυκλοφορήσει για την A1200. Βασικός στόχος στο παιχνίδι είναι να διατηρήσετε όσο το δυνατόν περισσότερα κτίρια μακριά από τα πονηρά βλέμματα των εχθρών σας. Φυσικά θα σας ανατεθούν και πολλές άλλες αποστολές, όπως για παράδειγμα η καταστροφή κάποιων επικοινωνιακών σημείων του εχθρού (τα οποία θα τα δείτε μαζί με το υπόλοιπο text) ή ακόμη και η περισυλλογή κάποιων κρυστάλλων που είναι κρυμμένοι στην επιφάνεια του πλανήτη. Ολα αυτά βέβαια θα πρέπει να γίνονται την ίδια ώρα που πρέπει, παρά τη μεγάλη ταχύτητα, να προσέχετε μη ρίξετε το σκάφος σας πάνω σε κάποιο από τα τεράστια κτίρια που θα εμφανίζονται μπροστά σας, να παρακολουθείτε το ραντάρ στην κορυφή της οθόνης και τέλος να προσέχετε για τα χρωματιστά σήματα που θα δηλώνουν την παρουσία του εχθρού! Ευκολούτσικο φαίνεται... Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να βρίσκεστε πάντα σε εγρήγορση και προπαντός σε κίνηση, χρησιμοποιώντας όλο τον εξοπλισμό που έχετε στη διαθεσή σας, γιατί οι αντίπαλες δυνάμεις δεν αφήνουν ούτε το παραμικρό λάθος ανεκμετάλλευτο! Επίσης αισθητή θα κάνουν την παρουσία τους και τα τάνκς. Τέλος, ο ήχος είναι ο καλύτερος δυνατός που θα μπορούσε να υπάρξει σε παιχνίδι.



ALLADIN

AMIGA AGA

Το παιχνίδι ομοιάζει πολύ με την έκδοση του παιχνιδιού στο Mega Drive η οποία είναι καταπληκτική... Από το πρώτο κιόλας επίπεδο θα μαγευτείτε τόσο από τις δυνατότητες του παιχνιδιού όσο και από το οπτικό αποτέλεσμα που μας παρουσιάζεται στα μόνιτορ. Το επίπεδο δυσκολίας που

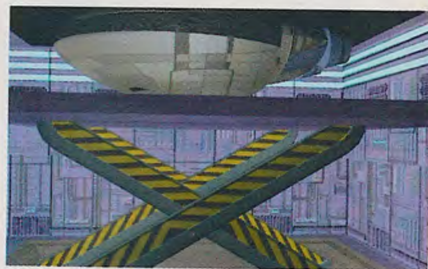


παρουσιάζουν οι διάφορες πίστες του παιχνιδιού βρίσκεται μάλλον σε μέτριο βαθμό. Δυσάρεστο αλλά και κουραστικό είναι το γεγονός που αναγκάζει τους παίκτες να αγωνίζονται πολλές φορές εναντίον των ίδιων αντιπάλων. Ο ήρωάς μας πάντως είναι εξαρχής προικισμένος με πολλές δυνατότητες... Επίσης στο δρόμο του Αλλαντίν υπάρχουν και πολλά στοιχεία και αντικείμενα που θα τον βοηθούν στις προσπάθειες που καταβάλει. Τα μαγι-



κά, ιπτάμενα σκοινιά είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Μεγάλη προσοχή πρέπει να επιδείξετε με διάφορα όμορφα αλλά και επικίνδυνα πράγματα που θα βρίσκονται στο δρόμο σας. Οπως για παράδειγμα κάποια περίεργα όντα από χρυσό που θα μοιάζουν ακίνδυνα αλλά που αν κάνετε το λάθος και τους γυρίσετε την πλάτη να είστε βέβαιοι ότι θα το μετανιώσετε. Είναι ένα αξιαγάπητο παιχνίδι που θα κατακτήσει κυρίως τους παίκτες κάπως μικρότερης ηλικίας αφού τόσο το θέμα του όσο και ο ανεκτός βαθμός δυσκολίας του είναι βέβαιο ότι δε θα προσελκύσει το ενδιαφέρον των ενηλίκων παικτών, αν και αυτό είναι απλώς μία εκτίμηση αφού τίποτα δε θα πρέπει να θεωρήθει ως δεδομένο.

REUNION 2



PC CD-ROM

Το παιχνίδι αποτελεί τη συνέχεια του REUNION που την περασμένη χρονιά έγινε τεράστια επιτυχία. Σχεδιάστηκε αποκλειστικά για τα κάθε είδους συστήματα CD, με τα PC όμως να έχουν τον κυρίαρχο ρόλο. Τεχνικά το παιχνίδι είναι σαφώς πιο βελτιωμένο από το πρώτο. Είναι πλέον 32bit και τα γραφικά του είναι Super SVGA με ανάλυση 640x480.



Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό απαιτείται κάποιο "ισχυρό" μηχάνημα για να μπορέσει το παιχνίδι να δείξει τις δυνατότητές του. Επίσης υποστηρίζει τις περισσότερες κάρτες ήχου αφού, εκτός των άλλων, το παιχνίδι διαθέτει και καταπληκτική μουσική. Στο θέμα των γραφικών θα πρέπει να προσθέσουμε ότι σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού χρησιμοποιούνται ειδικές τεχνικές για να εμφανίσουν το όλο σκηνικό περισσότερο εντυπωσιακό. Το παιχνίδι έχει ως υπότιτλο τη λατινική λέξη MENIDAX που σημαίνει σε μια πιο ελεύθερη μετάφραση, "εξαπάτηση"... Αυτό γιατί το σενάριο είναι γραμμένο έτσι ώστε ποτέ να μην είσαι σίγουρος ποιος κάνει τι και με ποιο κίνητρο. Η ιστορία εξελίσσεται λίγες δεκαετίες μετά την επανένωση της νέας γης με την παλιά. Οι αποικίες της νέας γης έχουν μετατραπεί σε μια μικρή Ομοσπονδία. Η ομοσπονδία αυτή εξερευνά το διάστημα και παράλληλα ιδρύει νέες αποικίες. Εσείς θα ξεκινήσετε ως επικεφαλής ενός μικρού σκάφους μιας μεγάλης αρμάδας. Στόχος σας είναι να αυξήσετε το βαθμό αλλά και την επιρροή σας στους υπόλοιπους, γεγονός που πρέπει να επιτύχετε μέσα από μία σειρά διαφόρων αποστολών. Κάποια στιγμή πρέπει να το επιτύχετε και να γίνετε οι απόλυτοι κυρίαρχοι της εξουσίας! Φυσικά, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το σενάριο αλλάζει συνεχώς με αποτέλεσμα η κάθε σας καινούργια ανακάλυψη να σας δίνει πρόσβαση σε όλο το βάθος του παιχνιδιού. Ενας πολύ ενδιαφέρον και ...απαγορευμένος τομέας είναι το ηλεκτρονικό δίκτυο της ομοσπονδίας. Θα αποτελέσει τη βασική πηγή της πληροφόρησή σας και θα σας δώσει κωδικούς που θα σας είναι χρήσιμα σε πολλά από τα επίπεδα του παιχνιδιού. Για αυτόν ακριβώς το λόγο είναι και πολύ σημαντικό το να "μπείτε" μέσα! Φυσικά δε λείπουν και τα συνήθη προβλήματα που αντιμετωπίζατε και στην πρώτη έκδοση (μάχες στο διάστημα, διατήρηση των διαφόρων αποικιών και προσπάθεια εξεύρεσης πηγών ενεργείας). Θα πρέπει να σας προειδοποιήσουμε ότι στο τέλος του παιχνιδιού σάς περιμένει μια μάλλον δυσάρεστη έκπληξη αφού οι άνθρωποι που έχετε βοηθήσει μάλλον θα σας υποχρεώσουν να το μετανιώσετε! (Προς το παρόν δε θα σας δώσουμε άλλη πληροφορία για αυτό το θέμα...) Το παιχνίδι έχει εμφανείς βελτιώσεις σε όλους τους τομείς και κυρίως στο όλο του "στήσιμο" και φιλοσοφία σε σχέση με το προηγούμενο. Βασικό του χαρακτηριστικό είναι ότι η εξέλιξή σας στη διαβάθμιση της ιεραρχίας γίνεται βήμα βήμα. Για παράδειγμα, από διοικητής ενός μικρού σκάφους με ελάχιστο προσωπικό που μεταφέρει υλικά από τον έναν πλανήτη στον άλλο θα προαχθείτε σε διοικητή ενός μεγάλου και πλήρως εξοπλισμένου σκάφους που πραγματοποιεί ταξίδια στα διάφορα αστρικά συστήματα. Θα έχετε την ευθύνη ενός σκάφους αποίκισης και μετά θα αναλάβετε την ευθύνη διακυβέρνησης ολόκληρης της αποικίας... Νομίζω ότι το παιχνίδι αυτό θα ακολουθήσει την επιτυχία του προηγούμενου τουλάχιστον...

CANNON FODDER 2

Amiga

Το παιχνίδι έρχεται να συνεχίσει την επιτυχημένη πορεία της πρώτης έκδοσης. Ολοι συμφώνησαν ότι το παιχνίδι παρουσίασε μια νέα άποψη στο χώρο των παιχνιδιών πολεμικού χαρακτήρα. Εδωσε μια αίσθηση λιγότερο βίαιη αφήνοντας τον παίκτη να διασκεδάσει αφάνταστα. Η δεύτερη έκδοση δεν διαφέρει και πάρα πολύ. Το σενάριο σάς τοποθετεί ως επικεφαλή μίας στρατιωτικής μονάδας που μάχεται στην Μέση Ανατολή, τη στιγμή που εσείς απαγάγεστε από εξωγήινες δυνάμεις οι οποίες θέλουν να σας υποχρεώσουν να συνεργαστείτε μαζί τους. Ετσι θα υποχρεωθείτε να αναλάβετε πολλές αποστολές που θα χρειαστεί, για να τις ολοκληρώσετε, να ταξιδέψετε όχι μόνο σε όλο τον κόσμο αλλά ακόμη και μέσα στο χρόνο! Οσον αφορά το gameplay θα πρέπει να πούμε ότι οι δημιουργοί του δευτέρου μέρους δεν έκαναν καμμία αλλαγή σε σχέση με το πρώτο. Το ίδιο συνέβει και με τον εξοπλισμό που παρέμεινε ο ίδιος αν και μάλλον θα έπρεπε να προστεθούν κάποια νέα όπλα. Οι αλλαγές έχουν συντελεστεί στο σχεδιασμό των επιπέδων. Οι 100000 αγοραστές της πρώτης έκδοσης θα πρέπει να νιώσουν σίγουροι ότι και η δεύτερη έκδοση θα τους ψυχαγωγήσει και θα τους διασκεδάσει το ίδιο με την πρώτη!





HELL

PC CD-ROM

Είναι ένα τεράστιο παιχνίδι που η ιστορία του εξελίσσεται στο 2094. Η πόλη στην οποία ζείτε ελέγχεται από έναν τραπεζικό οργανισμό που προσπαθεί να καταστρέψει κάθε τι καλό και τίμιο που υπάρχει. Θα ανακαλύψετε ότι το κακό ξεκινάει από την κορυφή αυτού του οργανισμού (ως γνωστόν το ψάρι βρωμάει από το κεφάλι...) και έτσι θα ξεκινήσετε την προσπάθεια για να απαλλάξετε τον κόσμο από τους αδίστακτους αυτούς ανθρώπους. Μεγάλο μέρος στην προσπάθεια σας αυτή θα καταναλωθεί στο επίπεδο που ονομάζεται HELL (αν και υπάρχουν και άλλα επίπεδα που θα σας απασχολήσουν) και που για αυτόν το λόγο πήρε και το όνομά του το παιχνίδι. Το πρόγραμμα παρουσιάζει τον παίκτη με ιδιαίτερες ικανότητες εξαρχής και έτσι σας δίνει κάποιο πλεονέκτημα στην προσπάθειά σας!





Οι δημιουργοί της εταιρείας άλλαξαν τις συνήθειές τους και δε χρησιμοποίησαν φωτογραφίες με digital ανάλυση στο παιχνίδι αλλά χρησιμοποίησαν γενικότερα εξελιγμένες τεχνικές για να δημιουργήσουν ένα όχι μόνο πιο ενδιαφέρον οπτικό αποτέλεσμα αλλά και να κάνουν τους ήρωες και τις κινήσεις τους να μοιάζουν πιο ρεαλιστικές. Στο παιχνίδι παίρνουν μέρος (50!!) ηθοποιοί που ανάμεσά τους ξεχωρίζουν ο Ντένις Χόπερ και η Γκρέις Τζόουνς που κατέχουν φυσικά τους πρωταγωνιστικούς ρόλους. Το παιχνίδι ξεκινάει με το αγωνιώδες συναίσθημα κάποιου ατόμου που βλέπει τον εαυτό του να βρίσκεται στην άβυσσο με καθοδική πορεία προς την... κόλαση! Το άτομο αυτό είναι η Rachel που ξυπνάει απ' αυτόν τον εφιάλτη μούσκεμα στον ιδρώτα... Δίπλα της βρίσκεται ο σύντροφός της, Gideon, που είναι και συνεργάτης της στην ARC. Το σενάριο λέει ότι οι δυο τους επισκέπτονται κάποιο φίλο τους που ονομάζεται Dante και που τους υπόσχεται ένα σίγουρο καταφύγιο. Μπορούν επίσης να επισκεφτούν και άλλους ειδικούς όπως ο Dr Beeb Williams που θα τους προμηθεύσει μηχανήματα αλλά θα τους δώσει και πολύτιμες συμβουλές. Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζουν επίπεδα όπως τα Speakeasy, The Pentagon, Collectors Residence και φυσικά το Hell. Το παιχνίδι αφήνει πολλές δυνατότητες και μια ποικιλία ενεργειών και κινήσεων στους παίκτες ενώ εκτός από τη δράση στο παιχνίδι έχει προστεθεί και κάποια δόση ρομάντσου... Εσείς θα πάρετε τη θέση του Gideon ή της Rachel οι οποίοι ήταν πρώην κυβερνητικοί πράκτορες. Η όλη δράση εξελίσσεται σε ένα χώρο που σήμερα τον ονομάζουμε υπόκοσμο, εκεί που το έγκλημα και η απάτη είναι ο νόμος! Η εταιρεία πιστεύει ότι το δημιούργημά της είναι άρτιο τεχνικά, με καταπληκτική μουσική και υπέροχη μυστηριακή αίσθηση που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τις ανάλογες παραγωγές που γίνονται, για τη μεγάλη οθόνη, στο Χόλυγουντ!





CYCLEMANIA

PC CD-ROM

Το παιχνίδι πάντως διεκδικεί βραβείο για τον πιο αλλοπρόσαλο τρόπο που παρουσιάζει αλλά και εμφανίζει τις επιλογές αλλά και τις πληροφορίες που αναζητά ο παίκτης. Την ώρα που εσείς θα θελήσετε να δείτε κάποιον κατάλογο με μηχανές για να επιλέξετε με ποια θα αγωνιστείτε, το παιχνίδι θα σας μεταφέρει στο σαλόνι κάποιου παράξενου ατόμου που παρακολουθεί τηλεόραση! Μετά θα ανακαλύψετε, για παράδειγμα, ότι σε κάποια φάση του παιχνιδιού θα βρεθείτε απρόσμενα να αγωνίζεστε σε κάποιο εξοχικό δρόμο όπου, όσο και αν ψάχνετε, όχι μόνο δεν υπάρχει πίστα αλλά ούτε και στροφές ενώ υποτίθεται ότι η κάθε κούρσα έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό "γύρων" που πρέπει να ολοκληρωθούν! Αργότερα θα ανακαλύψετε ότι όλα τα βίντεο που εσείς παρακολουθούσατε με πολύ προσοχή νομίζοντας ότι θα σας βοηθήσουν στην εξέλιξη του παιχνιδιού δεν έχουν τελικά ΚΑΜΜΙΑ απολύτως σχέση με το παιχνίδι αλλά μπήκαν απλώς για να γεμίσουν τον χώρο. Αυτό είναι ένα σημαντικό πρόβλημα που δυστυχώς θα το αντιμετωπίσουμε πολύ συχνά από εδώ και πέρα αφού η τεράστια χωρητικότητα του CD θα είναι αδύνατο να καλυφθεί σε όλα τα παιχνίδια με χρήσιμα και ουσιώδη για το ίδιο το παιχνίδι πράγματα... Αν και ο σχεδιασμός των μοτοσικλετών θα μπορούσε να είναι καλύτερος, το συνολικό επίπεδο στο οποίο βρίσκονται τα γραφικά κρίνεται ως απόλυτα ικανοποιητικό. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε έξι μοτοσικλέτες ενώ υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας ανάλογα με το βαθμό ικανότητας που θα δώσετε στον εαυτό σας και που και αυτός διαβαθμίζεται σε τρία επίπεδα. Μπορείτε να "τρέχετε" σε μεμονωμένες κούρσες ή μπορείτε να βάλετε τον εαυτό σας στη δοκιμασία ενός πρωταθλήματος που θα σας δώσει τη δυνατότητα να κερδίσετε ορισμένα χρήματα που θα τα χρησιμοποιήσετε φυσικά για να βελτιώσετε τεχνικά τη μηχανή σας... Το σίγουρο πάντως είναι ότι παίζοντας το παιχνίδι η αδρεναλίνη σας θα φτάνει συχνά σε πολύ υψηλά επίπεδα!



NOVASTORM

PC CD-ROM

Εξοντώστε άμορφα πράγματα. Ούτε ζωάκια, ούτε αντικείμενα αλλά άμορφες μάζες! Που είναι ψηλές, κοντές, που πετάνε, που είναι κακές, που συνεχίζουν να σας ενοχλούν ακόμη και όταν εσείς πιστεύετε ότι τις εξοντώσατε, που εξεράγονται όταν πέσει πάνω τους το φονικό λέιζερ και που προέρχονται από τον πλανήτη Blob. Πολύς κόσμος ίσως πιστεύει ότι shoot-em-up αυτού του στυλ, που θυμίζουν έντονα το Space Invaders, δεν έχουν πια πέραση. Ομως η συγκεκριμένη εταιρεία προσπάθησε να τους διαψεύσει δημιουργώντας ένα υψηλού, τεχνικά, επιπέδου παιχνίδι τέτοιας μορφής που σίγουρα και δύσκολο ήταν να το πετύχει αλλά και ριψοκίνδυνο επιχειρηματικά. Η εισαγωγή αλλά και τα γραφικά του είναι ίσως περισσότερο λεπτομερειακά από όσο θα χρειαζόταν. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μην προσεχθεί όσο θα έπρεπε το gameplay, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι έχασε κάτι από το δεδομένο χαρακτήρα του που δεν είναι άλλος από τη συνεχή προσπάθεια για την εξόντωση οτιδήποτε εχθρικού πλησιάζει προς το σκάφος σας. Η Psygnosis έκανε σίγουρα μια πολύ αξιόλογη προσπάθεια αφού οι δυσκολίες για τη δημιουργία ενός τέτοιου παιχνιδιού στον τεράστιο χώρο του συστήματος είναι μεγάλες. Ισως όμως θέλησε με την προσπάθειά της αυτή να τεστάρει την ψυχολογία αλλά και την επιθυμία του κόσμου, έτσι ώστε να ξέρει αν το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών θα πρέπει να την απασχολήσει σοβαρά στο μέλλον ή θα πρέπει να το θεωρήσει, όπως ήδη πολλοί λένε. τελειωμένη υπόθεση.







INTERVIEW

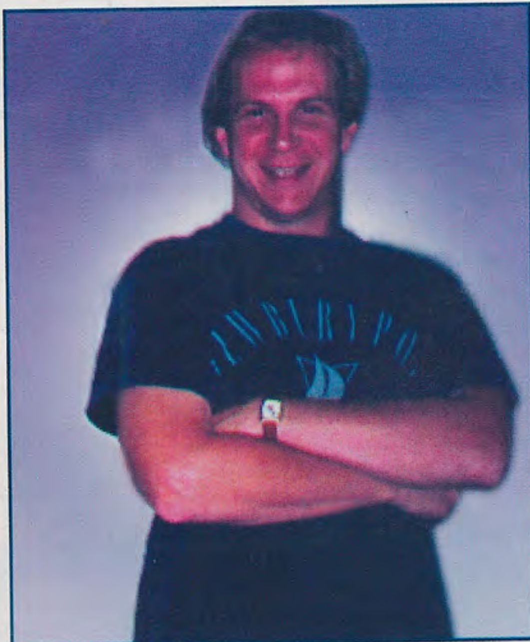
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

JAY WILBUR

Επικεφαλής του σχεδιαστικού τμήματος της ID Software.

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Ο Jay Wilbur είναι ο άνθρωπος που κρύβεται πίσω από τις επιτυχίες της ID, όπως το DOOM και το Wolfestein. Είναι ο επικεφαλής στο τμήμα σχεδίασης της εταιρείας και μας μιλάει για τα μελλοντικά του σχέδια και για τα νέα παιχνίδια που σκοπεύει να κυκλοφορήσει. Το Heretic είναι το πρώτο παιχνίδι που θα δούμε από την εταιρεία (ελπίζουμε για μια πλήρη παρουσίαση στο επόμενο τεύχος) το οποίο βασίζεται στην τεχνική του Doom αλλά διαθέτει νέες δυνατότητες, βελτιωμένα γραφικά και εξαρχής σχεδιασμένες πίστες και τέρατα. Ας αφήσουμε όμως τον ίδιο να μας μιλήσει για αυτά.



ΟΤΑΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΤΕ ΤΟ WOLFESTEIN ΕΙΧΑΤΕ ΚΑΠΟΙΑ ΕΝΔΕΙΞΗ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Πρέπει να ομολογήσω ότι δεν περιμέναμε να πάρει τέτοιες διαστάσεις επιτυχίας. Γνωρίζαμε ότι είχαμε φτιάξει ένα πολύ καλό παιχνίδι αλλά πραγματικά δεν περιμέναμε τέτοια ευχάριστη εξέλιξη! Οσον αφορά το engine, την τεχνική πλευρά του παιχνιδιού δηλαδή, πιστεύουμε ότι φτιάξαμε κάτι καλό και προχωρήσαμε ένα βήμα μπροστά στην τεχνολογική εξέλιξη κυρίως στο χώρο των PC.

ΑΠΟ ΤΟ WOLFSTEIN ΕΩΣ ΤΟ DOOM 2 ΕΧΟΥΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΕΩΣ ΤΩΡΑ ENGINE ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΘΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ;

Ναι! Παρ'όλο που δημιουργήσαμε παιχνίδια ίδιου τύπου ξεκινήσαμε το σχεδιασμό του κάθε παιχνιδιού από την αρχή με μόνη προσθήκη την εμπειρία που είχαμε αποκτήσει πλέον.

ΠΟΥ ΚΑΤΑΝΑΛΩΝΕΤΑΙ Ο ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;

Βασικά στα τεχνικά του χαρακτηριστικά, όπως είναι τα γραφικά αλλά και στο σχεδιασμό των επιπέδων. Το engine του DOOM για παράδειγμα μας πήρε 6 μήνες για να το φτιάξουμε αλλά και να το τεστάρουμε!

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΟΙ ΚΡΙΤΙΚΕΣ ΠΟΥ ΔΕΧΤΗΚΕ ΤΟ DOOM 2 ΘΑ ΕΠΗΡΕΑΣΟΥΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ;

Μέχρι στιγμής το κοινό δείχνει απόλυτα ευχαριστημένο με το παιχνίδι...

Η ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ DOOM ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΚΑΙ ΚΑΠΟΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΑΦΟΥ ΠΛΕΟΝ Η ΑΓΟΡΑ ΕΧΕΙ ΚΑΤΑΛΗΦΘΕΙ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΝ ΝΑ ΤΟ ΑΝΤΙΓΡΑΨΟΥΝ.

Είναι σίγουρο ότι η επιτυχία εκτός από χρήμα αλλά και δόξα κουβαλάει μαζί της και το συναίσθημα της υπευθυνότητας. Υπευθυνότητα που έχει να κάνει πια με τον τρόπο που θα συμπεριφερθούμε στον κόσμο από εδώ και πέρα. Για αυτόν το λόγο θα πρέπει να πιστέψετε ό-



τι όλοι έχουμε σκύψει πάνω από τη δουλειά και δε σηκώνουμε κεφάλι... Αρκεί να αναφέρω ότι πήγα να επισκεφτώ τους γονείς μου και είχα πάρει μαζί μου ένα laptop έτσι ώστε να μην αφήσω ούτε το παραμικρό ελεύθερο δευτερόλεπτο που θα είχα στη διάθεσή μου ανεκμετάλλευτο! Θα πρέπει να ομολογήσω ότι νιώθω πολύ περήφανος βλέποντας καταξιωμένες εταιρείες σαν την Lucas Arts να δημιουργούν παιχνίδια έχοντας σαν βάση κάποιο δικό μας. Δε μας ενοχλεί που τα παιχνίδια σε στυλ DOOM θα είναι σε λίγο αμέτρητα γιατί ουσιαστικά δημιουργήθηκε μια νέα κατηγορία παιχνιδιών και είναι πολύ ωραίο το συναίσθημα να ξέρεις ότι εσύ είσαι η αιτία για αυτό!

Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ DOOM 2 ΩΣ Ο ΠΛΕΟΝ ΕΜΠΟΡΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ ΘΑ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΤΑΚΤΙΚΗ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΑΣ ΩΣ SHAREWARE;

Οχι, δε θα αλλάξουν τα πλάνα μας. Αυτό που θα κάνουμε είναι να δίνουμε δωρεάν στο κοινό μία πρώτη γεύση από το παιχνίδι και αργότερα να το προωθούμε εμπορικά σε όλο του το μέγεθος. Αυτό ακριβώς θα συμβεί και με το Heretic. Από την πρώτη κιόλας στιγμή καταφέραμε να δημιουργήσουμε πολύ εμπορικούς τίτλους και παρά το γεγονός ότι πιστεύουμε ότι η δωρεάν προσφορά των προιόντων μας κάνει καλό στην επαφή μας με τον κόσμο, παρ'όλα αυτά δε θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε το επιχειρηματικό μέρος της υπόθεσης. Αλλωστε κάποιοι άνθρωποι κόπιασαν πολύ για να δημιουργηθούν όλα αυτά τα υπέροχα παιχνίδια.

ΕΧΕΤΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ CD ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΨΕΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ ΤΟΥΣ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΣΥΧΝΑ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ;

Οχι μόνο δε με τρομοκρατεί το τεράστιο μέγεθος των CD αλλά αντιθέτως μου αρέσει πολύ και συγχρόνως με προκαλεί... Οσον αφορά το θέμα της αντιγραφής, εμείς τουλάχιστον το είχαμε προβλέψει όταν κυκλοφόρησε το DOOM και είχαμε λάβει τα μέτρα μας για να προστατευθούμε νομικά! Πάντως όσο δε μας "κλέβουν" τα παιχνίδια εμείς δεν έχουμε κανένα πρόβλημα και καμμία διαδικασία να κινήσουμε. Εμαθα πάντως ότι κάτι ανάλογο κάνει τώρα και η Interplay με το Descent και αυτό εκτός από θετικό είναι και ένα ευχάριστο για μας γεγονός, να βλέπουμε δηλαδή ότι ήμασταν εμείς πάλι οι πρώτοι που δείξαμε το δρόμο σε κάποιον τομέα!

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΛΑΝΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ 95; ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΕΝΑ ADVENTURE, ΑΣ ΠΟΥΜΕ;

Ναι, το νέο μας παιχνίδι ονομάζεται Quake και ελπίζουμε να είναι έτοιμο πριν από το τέλος του έτους. Η ομάδα που το δημιουργεί αποτελείται από δέκα άτομα που στην πλειοψηφία τους είναι τα ίδια που εργάστηκαν και για το Wolfstein με την προσθήκη φυσικά κάποιων νέων συνεργατών. Πάντως πιστεύω ότι τα παιχνίδια σε στυλ DOOM έχουν πολλή αντοχή ακόμη, αν και είμαι σίγουρος ότι όταν περάσει και αυτή η μόδα εμείς θα είμαστε έτοιμοι για το επόμενο βήμα αφήνοντας ξανά

τους υπόλοιπους του χώρου πολύ πίσω μας... Εμείς δεν προσευχόμαστε στον καλό Θεούλη για να αρέσουν τα προιόντα μας όπως πρόσφατα είδα να κάνουν στελέχη άλλων εταιρειών! Συγκεντρώνουμε την προσοχή μας στη δουλειά και ξέρουμε πως ότι κάνουμε το κάνουμε με υπευθυνότητα και αυτοπεποίθηση.

ΚΑΝΤΕ ΜΑΣ ΚΑΠΟΙΑ ΣΧΟΛΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ.

Σαν ένας από τους φανατικούς παίκτες περιμένω με αγωνία να δοκιμάσω όλα τα νέα μοντέλα, από το playstation μέχρι το 32X. Δεν πρόκειται βέβαια να δουλέψω πάνω σε κάποιο από αυτά στο πρόσφατο μέλλον... Σε αμηχανία πάντως μας έχουν φέρει οι πληροφορίες που αφορούν το ULTRA 64. Θα υποστηρίζουμε όλα τα νέα μηχανήματα και φυσικά για να κυκλοφορήσει κάποιο παιχνίδι μας σε αυτά θα πρέπει να υπάρχει πρώτα η επίσημη και τελική μας συγκατάθεση! Το σκηνικό πάντως είναι το ίδιο τόσο στην Ευρώπη όσο και στις ΗΠΑ αφού κανείς δεν είναι σε θέση να γνωρίζει ποιος θα βγει νικητής αυτή τη φορά. Τουλάχιστον όχι πριν τις αρχές του 96.

ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ ΣΥΜΦΩΝΕΙΤΕ ΟΤΙ ΤΟ PC ΣΗΜΕΙΩΣΕ ΑΝΑΚΑΜΨΗ ΤΟ 94 ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΟΥ PC.

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ HERETIC ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΠΕΙΤΕ ΠΩΣ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ, ΑΝ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ, ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ DOOM 2;

Η ίδια ακριβώς ερώτηση μάς τίθεται κάθε φορά που παρουσιάζουμε κάποιο νέο παιχνίδι. Να είστε βέβαιοι ότι το τελευταίο πράγμα που επιθυμούμε είναι να αφήσουμε κάποιο από τα προιόντα μας να "παλιώσει", για αυτό το λόγο προσπαθούμε πάντα να χρησιμοποιούμε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Αυτό δε μπορεί να επιτευχθεί αν χρησιμοποιείς παλιό engine, έτσι είμαστε υποχρεωμένοι να ψάχνουμε πάντα για καινούργιες ιδέες. Οσο δε, προχωρούμε στην κατασκευή όλο και κάποια καινούργια πράγματα προσθέτουμε είτε από μόνοι μας, είτε ύστερα από απαίτηση των φίλων της εταιρείας μας. Στο Heretic, για παράδειγμα, έχουμε δώσει περισσότερη ελευθερία κινήσεων στο χώρο για τον παίκτη από όσο υπάρχει στο DOOM 2. Επίσης δώσαμε στον παίκτη μία πιο ανοικτή αίσθηση του χώρου από όσο στο DOOM που είχε μια κλειστοφοβική αίσθηση. Στο Heretic έγινε μια μεγάλη προσπάθεια να δείξουμε κάτι εντελώς διαφορετικό από το DOOM και έτσι εκτός από την αλλαγή στους χώρους και την κίνηση δημιουργήσαμε πολύ ρεαλιστικούς χαρακτήρες, καθώς και μία ΤΕΡΑΣΤΙΑ ποικιλία σε εξοπλισμό, αλλά και πάσης φύσεως δυνατότητες που μπορεί να εκμεταλλευτεί ο παίκτης. Αρκεί να σας πω ότι υπάρχουν μέχρι και γάντια βαμπίρ που φορώντας τα και χτυπώντας με αυτά κάποιον αντίπαλο, εκτός από την εξόντωση ο παίκτης θα κερδίζει ταυτόχρονα και ένα σημαντικό ποσοστό ενέργειας... Οσον αφορά τώρα το συνολικό αισθητικό και οπτικό αποτέλεσμα θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι συνεργαστήκαμε με την Raven, που γνωρίζαμε από πα-



Το "στήσιμο" του Heretic είναι αλλαγμένο αλλά η συνολική εικόνα θυμίζει έντονα Doom.



Η έλλειψη εισαγωγής και η στατική εικόνα στην αρχή του παιχνιδιού είναι χαρακτηριστικό στοιχείο της ID Software. Οτι ακριβώς συνέβει και με προηγούμενα παιχνίδια της.



Τα τέρατα και γενικότερα το όλο σκηνικό θυμίζουν RPG παιχνίδι. Αλλωστε η εποχή που σας μεταφέρει το Heretic είναι ανάλογη.

Πράγματι το PC παρουσίασε σημαντική ανάκαμψη και πιστεύω ότι σιγά σιγά θα ανεβαίνει όχι μόνο στους εμπορικούς πίνακες αλλά και στους ποιοτικούς, αφήνοντας πίσω του όλα τα υπόλοιπα μηχανήματα που κυκλοφορούν. Οσο για αυτά που θα κυκλοφορήσουν, το συμπέρασμα είναι ένα. Από τη στιγμή που είναι όλα παιχνιδομηχανές, ανεξάρτητα από την ποιότητα των υπηρεσιών που θα προσφέρουν και που σίγουρα θα είναι πολύ υψηλή, δε θα αντέξουν στον ανταγωνισμό με το PC που προσφέρει και τη δυνατότητα για παιχνίδια υψηλού επιπέδου αλλά κυρίως τη δυνατότητα για την επεξεργασία προγραμμάτων που τα υπόλοιπα δε μπορούν να κάνουν. Για να μην αναφερθώ στη χρήση του σε όλο το φάσμα της καθημερινής ενασχόλησης και επικοινωνίας με τον γύρω κόσμο...

Θα τελειώσω διατυπώνοντας μία προσωπική άποψη... Πιστεύω λοιπόν ότι δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποια μεγάλη εταιρεία πίσω από ένα καλό και επιτυχημένο παιχνίδι.

Αλλωστε οι μεγάλες εταιρείες μάς έχουν πείσει πλέον ότι έχουν έλλειψη από δημιουργικότητα και φαντασία. Ρίξτε λοιπόν μια ματιά στη μικρή και ανεξάρτητη ID και θα καταλάβετε ακριβώς τι εννοώ... Ενα καλό παιχνίδι θα βρει αμέσως τη θέση που του αξίζει ανεξάρτητα από το ποιος το δημιούργησε.

Εξάλλου νομίζω ότι δεν πολυασχολείται ο κόσμος με το ποιος έφτιαξε κάποιο παιχνίδι αλλά με το τι προσφέρει το ίδιο το προιόν...

λιά το τι μπορεί σαν εταιρεία να προσφέρει και τα αποτελέσματα είναι, πιστέψτε μας, εκπληκτικά. Τους δώσαμε την τεχνολογία αλλά είμαστε οι αποκλειστικοί παραγωγοί και γενικά αυτοί που έχουμε τα πλήρη δικαιώματα εκμετάλλευσης του παιχνιδιού, γεγονός που μας συμβαίνει για πρώτη φορά. Ενα μόνιμο πρόβλημα που έχουμε με τα PC είναι το pixelation. Για να το αποφύγει κάποιος χρειάζεται διαφορετικό hardware που είναι όμως πολύ ακριβό. Το παν όμως στο παιχνίδι είναι η ταχύτητα, η συνεχής κίνηση και η έντονη δράση, έτσι το πρόβλημα με το pixelation δε θα πρέπει να σας απασχολήσει εκτός αν κάποιος προσπαθεί να κρύβεται συνέχεια γύρω από τους τοίχους, πράγμα που σημαίνει ότι δεν παίζει σωστά το παιχνίδι...



Η μεγάλη ποικιλία όπλων είναι το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Στο κάτω μέρος της οθόνης επίσης διακρίνονται, η αντοχή του χαρακτήρα σας, τα πυρομαχικά, το αντικείμενο που χρησιμοποιείτε και η ασπίδα σας.



Στις δυνατότητες του παιχνιδιού, όπως διακρίνεται και στη φωτογραφία, συμπεριλαμβάνονται το Inventory, όπου θα επιλέγετε το αντικείμενο που θα χρησιμοποιήσετε, θα πετάξετε κλπ. ενώ μπορείτε να κοιτάται πάνω ή κάτω, στοιχείο που δίνει στο παιχνίδι περισσότερο ρεαλισμό.



Το pixelation είναι έντονο και ενοχλεί όταν οι αντίπαλοι πλησιάσουν πολύ.



Οι διάδρομοι, τα πυρομαχικά στο έδαφος ακόμα και οι χρωματισμοί μας φέρνουν στο μυαλό σκηνές.... Doom.



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

Peter Gabriel

Επικεφαλής του σχεδιαστικού τμήματος της ID Software.

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Είναι γνωστό ότι ο διάσημος τραγουδιστής Peter Gabriel τα τελευταία χρόνια "παθιάστηκε" με τις τεχνολογικές εξελίξεις, σε τέτοιο βαθμό, όπου έφθασε στο σημείο να δημιουργήσει δική του εταιρεία παραγωγής software. Αλλωστε τα video clip των τραγουδιών του βραβεύονται συνεχώς τα τελευταία χρόνια τόσο για την πρωτοτυπία που παρουσιάζουν όσο και για τα σπέσιαλ εφφέ που χρησιμοποιεί. Τους τελευταίους μήνες ο καλλιτέχνης έχει παρατήσει εντελώς τη μουσική δημιουργία και ασχολείται συνεχώς με την εταιρεία, τις τεχνολογικές έρευνες και εξελίξεις. Το Xplora αποτελεί την τελευταία δημιουργία του Gabriel. Είναι ένα interactive CD που συνδυάζει μία οπτικο-ακουστική ποιότητα υψηλών προδιαγραφών.



Είστε ευχαριστημένος από την ανταπόκριση που είχε το πρώτο προϊόν της εταιρείας σας; Ποια ήταν η συμμετοχή σας στη δημιουργία του;

Κατ' αρχήν είμαι πολύ ευχαριστημένος από την αντίδραση του κόσμου στο Xplora αλλά και από τις κριτικές και τα βραβεία που απέσπασε. Είχαμε αποφασίσει εδώ και τρία χρόνια να μπούμε στο χώρο των multimedia αλλά τη σπίθα άναψε ο Steve Nelson, η εταιρεία του οποίου είχε αποφασίσει να κάνει ένα απλό CD-ROM demo που θα βασιζόταν στη μουσική μου. Δουλέψαμε αρκετά για να αποφασίσουμε τι θα περιέχει και τι θα παρουσιάζει το CD. Η δική μου συνεισφορά ήταν στο τομέα των "περιεχομένων" του CD αλλά και στη συνολική οπτική παρουσίασή του. Το Xplora είναι αποτέλεσμα συλλογικής εργασίας. Προσπάθησα να είμαι το ίδιο υπεύθυνος και σοβαρός όπως ακριβώς και στην ενασχόλησή μου με τη μουσική. Πιστεύω ότι ένας από τους λόγους για τον οποίο το CD πούλησε περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο CD του είδους του, είναι το γεγονός ότι δημιουργήθηκε με την ενεργό συμμετοχή του καλλιτέχνη, πράγμα που σπάνια συναντάμε στα υπόλοιπα "προϊόντα" του είδους.

Τι προβλήματα συναντήσατε στη δημιουργία του;

Δυστυχώς πολλές ιδέες που είχαμε δεν πραγματοποιήθηκαν, παρά τη μεγάλη χωρητικότητα του CD, λόγω πληθώρας θεμάτων. Φανταστείτε ότι ήθελα να δώσω στο κόσμο τη δυνατότητα να διασκευάσει όλα τα τραγούδια που συμπεριλαμβάνει το CD αλλά τελικά ο περιορισμένος χώρος μάς επέτρεψε να το κατορθώσουμε μόνο για ένα και μάλιστα με χαμηλότερη ακουστική ποιότητα από ότι έχει ένα audio CD. Είμαι σίγουρος ότι οι μελλοντικές δυνατότητες στη μεγάλη χωρητικότητα μνήμης και στη ταχύτητα, παράλληλα βέβαια με την πτώση τιμών, θα ανοίξουν νέους ορίζοντες για τα multimedia.

Εχετε την αίσθηση ότι τα κομπιούτερ, μέσω των interactive προγραμμάτων, θα κλέψουν τη δόξα από την κασσέτα, το audio CD και γενικότερα από τα υπόλοιπα ακουστικά μέσα; Σκέφτεστε τα επόμενα τραγούδια σας να κυκλοφορήσουν μόνο για συστήματα υπολογιστών όπως τα PC και τα MAC;

Είμαι σίγουρος ότι ο περισσότερος χρόνος εργασίας στο μέλλον θα περιστρέφεται γύρω από τα multimedia formats. Βέβαια οι σημερινές δυνατότητες δε μας επιτρέπουν να ασχοληθούμε αποκλειστικά και μόνο με αυτές, διότι υπάρχει περιορισμένος χώρος στο CD για να μπορέσουμε να χωρέσουμε και audio δυνατότητες και multimedia, οπότε θα χρειαστεί να θυσιάσουμε κάτι από το ένα ή κάτι από το άλλο σε βάρος βέβαια της ποιότητας.

Τι μηχάνημα διαθέτετε;

Ενα PowerBook Duo 270c και προσανατολίζομαι στην αγορά ενός Power PC.

Ποια ήταν η συμμετοχή σας, αν είχατε, στη δημιουργία του video clip για το SledgeHammer.

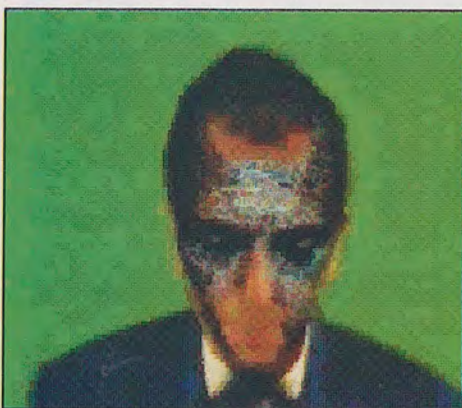
Τα πρώτα στάδια της δημιουργίας του video τα δούλεψα μαζί με τον σκηνοθέτη. Εν συνεχεία συνεργαστήκαμε με την Aardman animation και την Quay Bros και το αποτέλεσμα το είδατε όλοι...

Γράφετε μουσική έχοντας οπτικό ερέθισμα πρώτα ή αυτό έρχεται μετά;

Παραδοσιακά γράφω μουσική βασισμένος σε εικόνες. Πολύ συχνά βέβαια η μουσική δημιουργεί από μόνη της κάποιο "image" και οδηγεί το λυρικό μέρος του τραγουδιού σε μία συγκεκριμένη κατεύθυνση. Επίσης κρατάω τις λυρικές μου σκέψεις στον υπολογιστή μου και επανέρχομαι σε αυτές όταν έχω μία μουσική ιδέα την οποία δεν μπορώ να προσδιορίσω.

Ολο και περισσότεροι ροκ καλλιτέχνες, όπως ο Brian May και ο Steve Hillage, αρχίζουν και ασχολούνται με τα multimedia και ειδικότερα με τα παιχνίδια. Τι είναι τελικά αυτό που σας προσφέρει ο χώρος στα πλαίσια της δημιουργική σας έμπνευσης;









Οσον αφορά τα παιχνίδια, μπορώ να πω ότι με διασκεδάζουν αλλά όχι τόσο ώστε να με αγγίζουν συναισθηματικά. Μου αρέσουν τα παιχνίδια που διαθέτουν πάθος, καρδιά και ψυχή. Εχουμε στο μυαλό μας κάποιες ιδέες για παιχνίδια που όμως θα διαφοροποιούνται, δηλαδή θα αποτελούν περισσότερο ένα εργαλείο για τον χρήστη παρά ένα παιχνίδι.

Ποιο πρόγραμμα χρησιμοποιείτε για τη σύνθεση της μουσικής σας; Πιστεύετε ότι σήμερα οι περισσότεροι μουσικοί δημιουργοί βασίζονται πιο πολύ στη τεχνολογία παρά στο ταλέντο;

Χρησιμοποιώ διαφορετικά προγράμματα αναλόγως με αυτό που θέλω να κάνω. Συνήθως δουλεύω με το Performer Cubase. Είμαι πολύ ευχαριστημένος που όλο και περισσότερος κόσμος μπορεί να ασχοληθεί με τη μουσική και συγκεκριμένα με τη σύνθεση, χώρις να χρειάζεται να είναι τέλειος γνώστης, αφού τα παρέχουν όλα πλέον τα σύγχρονα προγράμματα μουσικής. Φυσικά δε θα μπορούσα ποτέ να δεχτώ μουσικές δημιουργίες, φτιαγμένες σε υπολογιστές και αποκλειστικά γι'αυτούς. Πιστεύω ότι η μουσική που δεν μπορεί να παρουσιαστεί ζωντανά από ορχήστρα χάνει κατά πολύ την αξία της. Προσωπικά μου αρέσει να γράφω μουσική και στην συνέχεια να την βελτιώνω μέσω των τεχνολογικών δυνατοτήτων που μου παρέχονται.



HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40-Compro Sound Pro 2x CD-ROM

WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER

Του **Π. Δημόπουλου**

Wing Commander. Σίγουρα ένας από τους πιο θρυλικούς τίτλους στο χώρο του PC και ο τίτλος που σηματοδότησε τη δυναμικότατη είσοδο στην αγορά μιας από τις μεγαλύτερες, και πιο αγαπημένες μου, εταιρείες παραγωγής software. Και φυσικά αναφέρομαι στη θρυλική Origin. Ο κύριος Chris Roberts που λέτε, εμπνεύστηκε και έριξε το 1991 στην κυκλοφορία το πρώτο Wing Commander. Ο θόρυβος από την κυκλοφορία δεν είχε προλάβει να καταλαγιάσει όταν η Origin μας έπιασε εξ απροόπτου ρίχνοντας στην αγορά το δεύτερο μέρος της σειράς. Ενα δεύτερο μέρος το οποίο έθεσε νέα δεδομένα στο χώρο των action/εξομοιωτών, δείχνοντας παράλληλα και τις δυνατότητες των PC της εποχής.

Εκπληκτική εισαγωγή με φανταστικά γραφικά και ομιλία, αλλά και μέσα στο κυρίως παιχνίδι εισήχθησαν νέες τεχνικές σχεδιασμού και εκπληκτικά interactives. Οπως ήταν αναμενόμενο, κυκλοφόρησαν αρκετά "περιφερειακά" προγράμματα για τα δυο παιχνίδια. Από δυο mission disks για το καθένα αλλά και, για πρώτη φορά, speech pack για το δεύτερο. Παρά την τεράστια επιτυχία και των δύο Wing Commander, η Origin μάς αιφνιδίασε όλους δείχνοντας να παραμελεί τη συγκεκριμένη σειρά και στράφηκε σε εντελώς διαφορετική θεματολογία. Την τεράστια τεχνική πρόοδο της εταιρίας έδειξαν τα Strike Commander και Pacific Strike ενώ οι απαιτήσεις για hardware γίνονταν ολοένα και μεγαλύτερες. Και ήρθε το τέλος του 1994 και το "κακό τρίτωσε". Η πορεία της πιο θρυλικής σειράς στο χώρο των υπολογιστών ολοκληρώθηκε.

Τα previews και τα demos του Wing Commander III έδιναν και έπαιρναν ενώ οι φήμες για την ποιότητα του παιχνιδιού είχαν ξεπεράσει κάθε προηγούμενο. Ομως έκδηλος ήταν και ο σκεπτικισμός που χαρακτήριζε όλους τους άμεσα ενδιαφερόμενους. Αν τα Strike Commander, Pacific Strike και Privateer έτρεχαν "σωστά" μόνο σε DX2 με 8 MB RAM τότε τι απαιτήσεις θα έχει το Wing Commander III; Πόσα CD θα είναι και σε τι τιμή; Εφτασε ο Δεκέμβριος του 1994 και όλα αυτά τα ερωτήματα απαντήθηκαν. Δυστυχώς οι απαιτήσεις του παιχνιδιού ξεπέρασαν κάθε προηγούμενο.



Φοβάμαι πως όσοι δε διαθέτουν κάποιο 486 DX2/50 με 8 MB RAM και διπλοχρονιζόμενο CD- ROM τουλάχιστον, θα ήταν καλύτερο να σταματήσουν εδώ την ανάγνωση του άρθρου. Ευτυχώς στο δεύτερο ερώτημα λάβαμε μια αναπάντεχα ευχάριστη απάντηση. Μια άνευ προηγουμένου πρωτοβουλία του επίσημου αντιπροσώπου της Electronic Arts (και κατά συνέπεια και της Origin) εν Ελλάδι με άφησε με το στόμα ανοιχτό. Δεν είναι και λίγο να κάνεις μια βόλτα στην αγορά και να βλέπεις έναν τίτλο σαν το Wing Commander III να πωλείται στις 13000 δραχμές! Προσωπικά σκέφτηκα ότι πρόκειται για καθαρή κοροϊδία εις βάρος του πωλητή και προς όφελος του αγοραστή φυσικά.

Αισθάνομαι υποχρεωμένος να εκθειάσω την προσπάθεια των κυρίων αντιπροσώπων διότι δεν είναι και μικρό πράγμα να πωλείται ένας τίτλος του βεληνεκούς του Wing Commander III, και μάλιστα όταν είναι 4 CD, σε τόσο χαμηλή τιμή. Γιατί πρόκειται για ελεεινά χαμηλή τιμή αν αναλογιστεί κανείς τη μέση τιμή ενός παιχνιδιού που αποτελείται από ένα και μόνο CD ...

ΤΙ ΠΑΚΕΤΟ ΦΑΓΑΜΕ ...

Αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά

κυκλοφορούν δύο "εκδόσεις" του παιχνιδιού, η "ελληνική" και η "εισαγόμενη". Είναι αλήθεια ότι και εγώ, όπως και όλοι οι παλαιότεροι gamers στην Ελλάδα, είχα ορισμένες επιφυλάξεις όσον αφορά τις "ελληνικές παραγωγές" από την εποχή του Amstrad κυρίως. Κακή αντιγραφή του προγράμματος, φτωχή συσκευασία και όλα τα συναφή, γενικά χαμηλή ποιότητα.

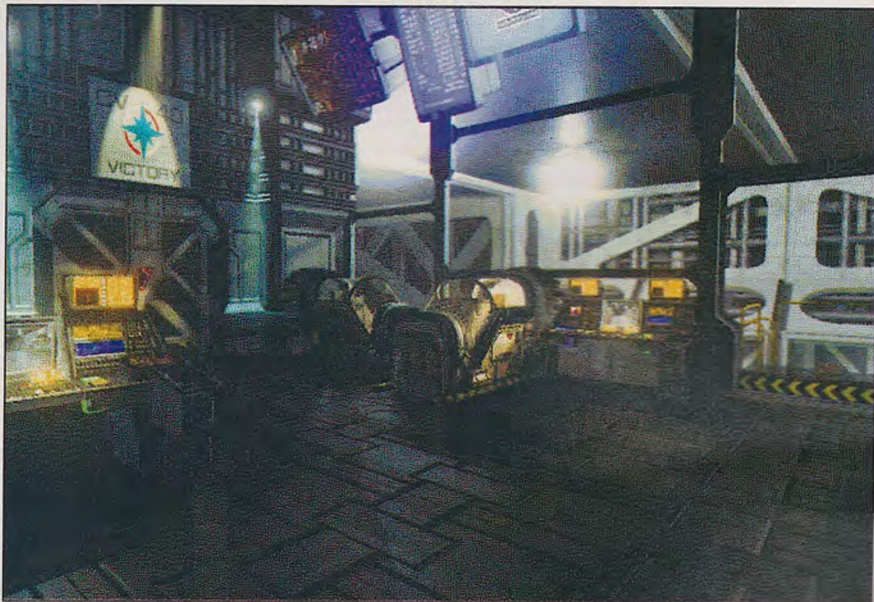
Και βρίσκομαι στην ευτυχή θέση να έχω και τις δύο εκδόσεις στα χέρια μου οπότε μπορώ να τις συγκρίνω με ασφάλεια. Ξεκινάμε από τη συσκευασία. Καμμία απολύτως διαφορά. Και περνάμε στα CD. Τα δισκάκια ήρθαν απ' ευθείας από την Electronic Arts οπότε δεν τίθεται θέμα ποιότητας αντιγραφής, ότι υπάρχει στα "εισαγόμενα" CD υπάρχει και στα "ελληνικά". Η μόνη διαφορά μεταξύ των δύο εκδόσεων εντοπίζεται στο manual.

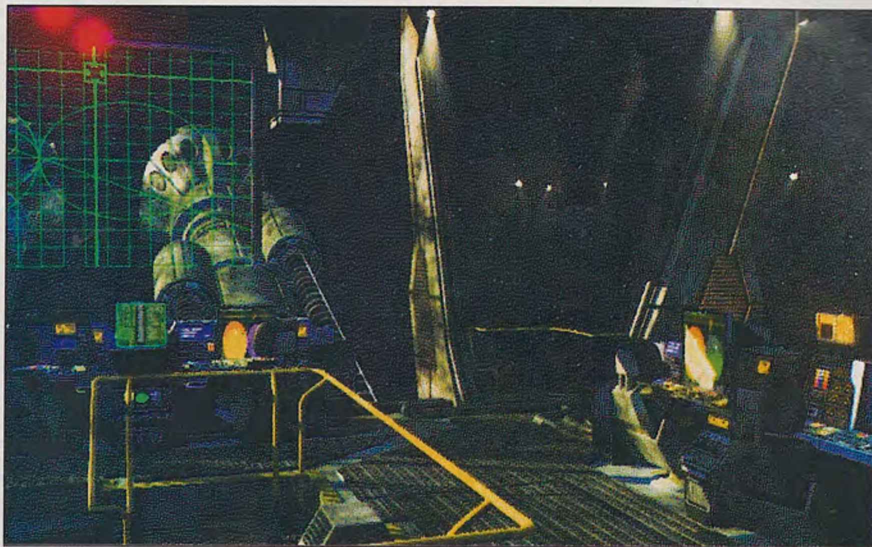
Εχουμε (επιτέλους;) ελληνικό manual ή μάλλον εγχειρίδιο οπότε όσοι έχουν κάποιο πρόβλημα με τις ξένες γλώσσες μπορούν πλέον να ησυχάσουν και να βάλουν το λεξικό στη θέση του. Είναι αλήθεια ότι το ελληνικό εγχειρίδιο παρουσιάζει κάποιες ατέλειες, κυρίως ορθογραφικά λάθη και μέτρια ποιότητα εκτύπωσης, αλλά μη βιαστείτε να βγάλετε συμπεράσματα. Μονάχα σκεφτείτε τον ελάχιστο χρόνο που είχαν οι υπεύθυνοι λόγω των επερχόμενων χριστουγεννιάτικων αγορών αλλά και την έλλειψη εμπειρίας. Σίγουρα για πρώτη προσπάθεια είναι άψογο και σε τελική ανάλυση από τη στιγμή που έριξε τόσο την τιμή δε θα με πείραζε να μην είχε και καθόλου manual!

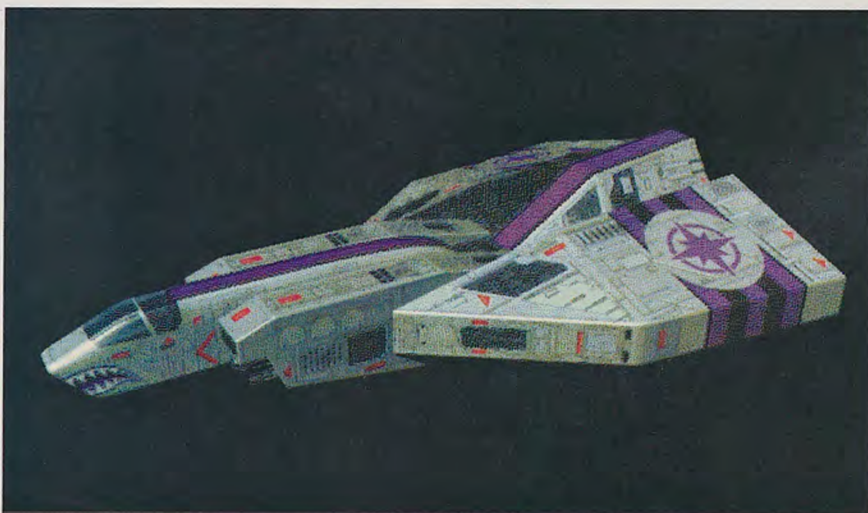
Σε γενικές γραμμές οι δυο εκδόσεις έχουν δυο και μόνο διαφορές. Τη γλώσσα του manual αλλά και την τιμή. Η επιλογή είναι δική σας. Πριν κλείσω με αυτό το θέμα θα ήθελα να συγχαρώ για μια ακόμη φορά τους συντελεστές αυτής της πραγματικά αξιέπαινης προσπάθειας και να τους υπενθυμίσω ότι η πολυπαθής ελληνική αγορά χρειάζεται απεγνωσμένα τονωτικές "ενέσεις" αυτού του τύπου. Και εις ανώτερα ή μάλλον εις κατώτερα ... (την τιμή εννοώ)!

ΕΙΝΑΙ ΘΕΜΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

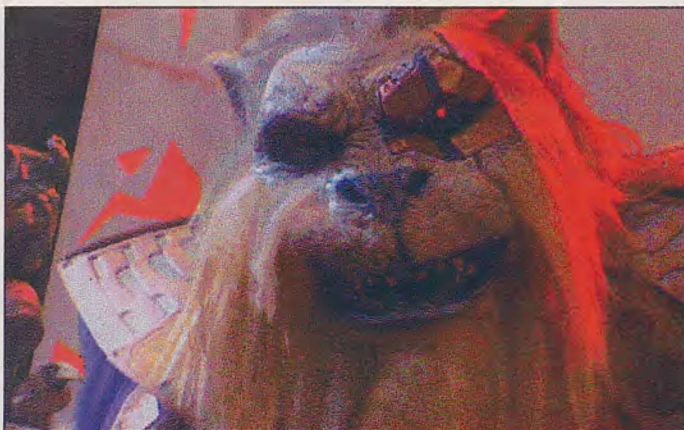
Ο πόλεμος μεταξύ των γήινων δυνάμεων και των αιλουροειδόμορφων (λέξη και τούτη!) Kilrathi έχει πλέον μπει στον τεσσαρακοστό (!!!) χρόνο του. Οι











απώλειες και από τις δυο πλευρές είναι τεράστιες, εκατομμύρια νεκροί στην πραγματικότητα. Στη διάρκεια αυτών των 40 ετών η πλάστιγγα του πολέμου έγερνε πότε προς τη μια πλευρά και πότε προς την άλλη. Ομως σε αυτή τη φάση η σύρραξη φαίνεται να βρίσκεται σε αδιέξοδο. Οι Kilrathi έχουν πια απωθηθεί σε κάποια συστήματα τα οποία βρίσκονται μακριά από τη Γη αλλά σίγουρα αποτελούν τεράστια απειλή από τη στιγμή που οι γήινες δυνάμεις είναι εξαντλημένες. Ομως οι Kilrathi είναι εξ ορισμού πολεμικός λαός και δε μπορούν να κάτσουν για πολύ ήσυχοι. Δημιουργούν συνεχώς φασαρίες στα συστήματα τα οποία αποτελούν το μέτωπο παραβιάζοντας επανειλλημένα την άτυπη εκεχειρία μεταξύ των δυο λαών. Ολα ξεκινούν από τη στιγμή που εσείς, σαν συνταγματάρχης Cristopher Blair, μετατίθεστε σε ένα παλιάς τεχνολογίας αλλά ένδοξης ιστορίας αεροπλανοφόρο, το TCS Victory. Το παλιό σας αεροπλανοφόρο, το TCS Concordia, έχει πλέον καταστραφεί και το έτερόν σας ήμισυ, η συνταγματάρχης Jeannette Devereaux ή Angel, έχει συλληφθεί από τους Kilrathi ενώ βρισκόταν σε μια αποστολή κατασκοπείας επάνω στον ίδιο τον Kilrah.

Ξεκινώντας το Victory (αλήθεια ξέρετε ότι έτσι λεγόταν η ναυαρχίδα του ιστορικού Λόρδου Νέλσωνα;) βρίσκεται στο Orsini system, ένα φαινομενικά ήσυχο σύστημα αν και οι Kilrathi έχουν άλλα σχέδια ... Κάπου εδώ ξεκινάει ένα εκπληκτικό σενάριο το οποίο παρουσιάζει ασυνήθιστο βάθος και εξελίσσεται υπέροχα σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχουν τα πάντα.

Προσωπικές διαμάχες και προστριβές μεταξύ των πιλότων, άτομα που θα συμπαθήσετε αλλά και που θα μισήσετε, ειδύλλια αλλά και πολύ μυστήριο. Προς το τέλος του παιχνιδιού θα αποκαλυφθεί ποιος είναι ο προδότης (αλήθεια θυμάστε τον Jazz στο 2;) αλλά η μαγκιά είναι να καταλάβετε γιατί σας πρόδωσε. Θα σας βοηθήσω λίγο λέγοντάς σας να προσέξετε πολύ καλά όσα θα πει ο πρίγκιπας Thrakhath στον υπασπιστή του στο interactive λίγο πριν την προδοσία αλλά να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή σε τέσσερα πράγματα. Στις φράσεις "I' ve been waiting a long time for this", "The trigger" και "Send The Message" αλλά και στην έκφραση του Hobbes μετά το μήνυμα του Thrakhath.

Δεν ξέρω για σας αλλά εγώ έπαθα χοντρή πλάκα μόλις κατάλαβα τι ακριβώς είχε συμβεί. ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΟ! Δηλαδή έτοιμος ήμουν να βρω μια φωτογραφία του Chris Roberts (σεναριογράφος και γενικά δημιουργός και των τριών Wing Commander) και να πέσω να την προσκυνάω! Τέτοιες σεναριακές ομορφιές ούτε σε adventure δεν έχω δει. Είναι αλήθεια ότι χρειάστηκε να δω τρεις-τέσσερις φορές το συγκεκριμένο interactive μέχρι να καταλάβω τι ακριβώς συνέβει αλλά μόλις "το έπιασα" ... έπαθα!

Με δυο λόγια το σενάριο του Wing Commander είναι ανέλπιστα βαθύ, πλούσιο, συναρπαστικό και με μια πλοκή που κυριολεκτικά κόβει την ανάσα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μαζέψτε "πολεμοφόδια" (ξηρά τροφή, τσιγάρα, καφέδες ή ότι άλλο χρειάζεστε) και προετοιμαστείτε για μια εμπειρία άνευ προηγουμένου ...

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών και σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι του 1994 (μαζί με το Under a Killing Moon φυσικά) αν και άργησε λίγο να κυκλοφορήσει. Εκπληκτικά γραφικά και ήχος, ανεπανάληπτο σενάριο και μια πλοκή που σε καθηλώνει στο μόνιτορ, κυριολεκτικά σε τρώει η περιέργεια να δεις τι θα συμβεί μετά από την επόμενη αποστολή. Και την επόμενη, και την επόμενη ... Θα σας πω μόνο ένα πράγμα. Επαιζα ασταμάτητα 46 ολόκληρες ώρες! Θα είσαστε ασυγχώρητοι αν το χάσετε σε τόσο καλή τιμή που κυκλοφορεί. Και αν δεν έχετε δυνατό μηχάνημα τότε το Wing Commander III είναι ο καλύτερος λόγος για να αποκτήσετε ένα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Εδω είναι που θα πάθετε το μεγάλο σοκ! Πρέπει να ομολογήσω ότι το demo του παιχνιδιού με είχε ψιλοαπογοητεύσει. Τα κινηματογραφικά μέρη ήταν μεν εκπληκτικά αλλά το playable μέρος ήταν ουσιαστικά ... unplayable! Ευτυχώς όμως στο τελειωμένο παιχνίδι δεν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά, ξεκινώντας από τα γραφικά. Τι να πρωτογράψω; Κατ' αρχήν θα ασχοληθώ με τα interactives τα οποία είναι αυτά που πραγματικά κλέβουν την παράσταση, πράγμα απόλυτα λογικό αν αναλογιστεί κανείς τη σεναριακή πληρότητα του παιχνιδιού. Ολοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι βιντεοσκοπημένοι και κατόπιν τοποθετημένοι επάνω σε υπέροχα σχεδιασμένα backgrounds. Αυτό που αξίζει ιδιαίτερης μνείας είναι το casting που έχει γίνει, δηλαδή η επιλογή των ηθοποιών που ενσαρκώνουν τον κάθε ρόλο. Το ρόλο του Cristopher Blair παίζει ο πασίγνωστος "φλώρος" που ακούει στο όνομα Mark Hamill, ο περιβόητος Luke Skywalker. Τελικά ό-







σο ξενέρωτος ήταν στο Star Wars τόσο "ατομάρα" είναι στο Wing Commander III. Αλήθεια σας λέω! Το ρόλο του Palladin παίζει ο υπέροχος John Rhys Davies, γνωστός σαν Shallach από τα Indiana Jones. Οι λίγο μεγαλύτεροι σε ηλικία είμαι σίγουρος ότι θα αναγνωρίσουν τον Malcolm McDowell, παίζει τον ναύαρχο Tolwyn, ο οποίος έγινε γνωστός από τις αξέχαστες ερμηνείες του στο υπέροχο Κουρδιστό Πορτοκάλι και στον Καλλιγούλα. Μόνο οι ενήλικοι θα πρέπει να αναγνωρίσουν ποια παίζει τη μηχανικό Rachel. Πρόκειται για μια πρώην σταρ ταινιών "σεξ" στάρ και νυν ηθοποιό που ακούει στο όνομα Ginger Lynn-Allen (θα προτιμούσα βέβαια κάποια άλλη...). Οι υπόλοιποι ηθοποιοί είναι σχετικά άγνωστοι αλλά αυτή που πραγματικά με γοήτευσε είναι η υπέροχη κοκκινομάλα Jennifer McDonnell που παίζει τη Flint. Εκεί όμως που έχει γίνει πραγματικά φοβερή δουλειά είναι στους Kilrathi.

Πρόκειται για full-sized κούκλες που έχουν ύψος γύρω στα δυόμισι μέτρα (!!!) και είναι πραγματικά έξοχοι. Οι στατικές οθόνες είναι πραγματικά εκπληκτικές σε λεπτομέρεια, χρώματα και φωτοσκιάσεις, αλλά η πτήση είναι αυτή που θα σας κόψει την ανάσα. Αν τα γραφικά του Strike Commander και του Pacific Strike σας άρεσαν τότε αυτά του Wing Commander III θα σας ξετρελάνουν. Τα διαστημόπλοια έχουν φανταστική λεπτομέρεια με γραμμώσεις, ξύπνησε ο μοντελιστής μέσα μου, τεράστια ποικιλία και φανταστική κίνηση.

Είναι πραγματικά φοβερή εμπειρία να πετάτε κοντά ή και να μπαίνετε μέσα σε ένα φιλικό ή εχθρικό capital ship. Το εκπληκτικό της υπόθεσης είναι ότι μπορείτε να παίξετε, αν έχετε δυνατό μηχάνημα, σε ανάλυση 640x480 και πιστέψτε με το αποτέλεσμα είναι απίστευτο! Αν όμως το μηχάνημά σας ίσα που πληρεί τις προϋποθέσεις τότε καλύτερα να ξεχάσετε τις υψηλές αναλύσεις. Καιρός όμως δεν είναι να κάνετε, και να κάνω, εκείνο το upgrade που πάντα ονειρευόσασταν; Και πάμε στον ήχο. Φανταστικά πράγματα. Η ομιλία είναι συνεχής και πολύ υψηλής ποιότητας ενώ ανά πάσα στιγμή είναι ξεκάθαρα τα συναισθήματα του χαρακτήρα που μιλάει.

Η μουσική είναι έξοχη ενώ τα ηχητικά εφφέ πραγματικά υπέροχα. Αρκετά όμως με τα τεχνικά του παιχνιδιού γιατί ο χώρος μειώνεται επικίνδυνα. Στο gameplay του Wing Commander III υπάρχει ένας πρωτοφανής πλουραλισμός και μια συνεχής ποικιλία και ποιότητα που πραγματικά με εξέπληξε. Η κάθε αποστολή έχει το δικό της χαρακτήρα και υποστηρίζεται άψογα από την εξέλιξη του σεναρίου, ενώ καμμία δε μοιάζει με την προηγούμενη. Οταν βρίσκεστε στο Victory κινείστε μεταξύ τριών ορόφων συναντώντας πολλά άτομα με τα οποία συνδιαλέγεστε. Σε ορισμένα σημεία κάποιων συνομιλιών σας μάλιστα έχετε και το δικαίωμα επιλογής απάντησης, κάτι που καθορίζει τη συμπεριφορά σας προς το συγκεκριμένο άτομο αλλά και τις μελλοντικές σας σχέσεις. Σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού μάλιστα θα κληθείτε να επιλέξετε την εκλεκτή της καρδιάς σας μεταξύ της Rachel και της Flint. Προσωπικά επιλέγω πάντα τη δεύτερη γιατί και πιλότος και κοκκινομάλα είναι.

Σε κάθε αποστολή επιλέγετε τον wingman σας ενώ μετά τις πρώτες αποστολές θα είσαστε σε θέση να εξοπλίζετε το σκάφος σας όπως θέλετε. Η πτήση μέσα στους αστεροειδείς έχει βελτιωθεί σημαντικά, το πιο εκνευριστικό σημείο των δυο προηγουμένων Wing Commander, ενώ υπάρχουν και αποστολές που πετάτε στην επιφάνεια κάποιου πλανήτη! Κάπου εδώ όμως πρέπει να σταματήσω γιατί ο χώρος τελείωσε. Κρίμα γιατί θα μπορούσα να γράψω άλλες δέκα σελίδες για την εμπειρία που ακούει στο όνομα Wing Commander III: Heart of the Tiger.

Γιατί πραγματικά δεν πρόκειται απλά για ένα παιχνίδι, είναι μια ανεπανάληπτη εμπειρία!

ΑΝΤΟΧΗ
96%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	97
ΓΕΝΙΚΑ	97



SYSTEM SHOCK

HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC discs
TEST	486/40-386sx/25/SoundBlaster

Του Ν. "No 3D" Κροντηρά

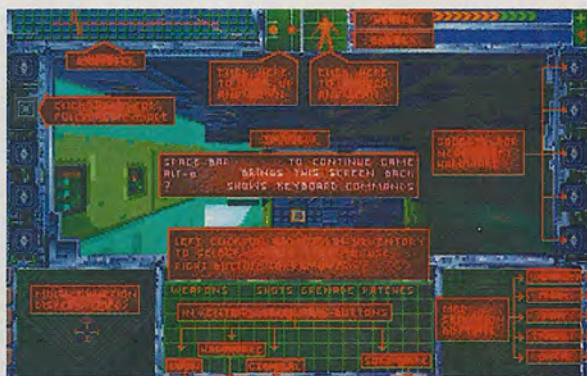
Μετά από την αποκάλυψη του DOOM, όλοι προσπαθούν να του μοιάσουν. Το System Shock αποτελεί την καλύτερη μέχρι στιγμής προσπάθεια σε τεχνικό και σεναριακό τομέα. Αναμένουμε πάντως το Creature Shock και το Dark Forces σε λίγο. Αυτό που μου άρεσε ιδιαίτερα στο στήσιμο του παιχνιδιού ήταν ότι οι χώροι του τεράστιου διαστημοπλοίου συνδέονταν μεταξύ τους σε πολλά σημεία με ασανσέρ και κρυφές σκάλες αλλά κυρίως το γεγονός ότι μπορούσες να κάνεις customise όχι μόνο το επίπεδο δυσκολίας σε arcade και adventure τομέα αλλά σε όλα σχεδόν τα στοιχεία της περιπέτειας. Ετσι καταφέρνει να απευθυνθεί σε μεγαλύτερο ποσοστό παικτών απ'ότι το καλύτερό του στους περισσότερους τομείς DOOM.





Μπορείτε λοιπόν να κάνετε τα αντίπαλα όντα να σας επιτίθονται συχνά, αραιά ή ακόμα και καθόλου (οπότε και σας περιμένουν να τα σκοτώσετε απλώς), να βάλετε τα puzzles από δύσκολα μέχρι να λύνονται αυτόματα, να υπάρχουν στοιχεία της πλοκής/σεναρίου ανάμεσα από τη δράση και τη δυσκολία στα cyberspace επίπεδας. Οπως μπορείτε να καταλάβετε προσωπικά προχώρησα το παιχνίδι με ρύθμιση πλοκής και αντίστοιχης δυσκολίας των γρίφων! Εξάλλου δε θα μπορούσα να αντέξω ούτε 10 λεπτά να ψάχνω για κάρτες ώστε να ανοίξω τις πόρτες. Προτιμώ να ανοίγουν όλες αυτόματα!

Ο χειρισμός ήταν ένα σημείο που στην αρχή δυσκολεύτηκα αλλά ύστερα ικανοποιήθηκα απόλυτα. Γι'αυτό προτίμησα και τη μικρή οθόνη με τους περισσότερους "δείκτες", παρά την εντυπωσιακή μεγάλη που υπάρχει για να προκαλεί θαυμασμό στα πολύ ισχυρά μηχανήματα.



ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ 1

Οπως βλέπετε και από τη φωτογραφία 1 όλα τα στοιχεία που χρειάζεστε για να ελέγχετε ανά πάσα στιγμή τον ήρωά σας, τη θέση του, την κατάσταση και τα μηχανήματά του είναι υπόθεση απλής κίνησης του mouse στο σωστό σημείο και επιλογής. Για τους πιο arcade παίκτες αρκεί το κάτω αριστερό παράθυρο όπου φαίνονται τα όπλα και επιλέγονται οι χάρτες, τα αντικείμενα που έχει ο αντίπαλος όταν τα μαζεύετε, καθώς από εκεί ενεργοποιείτε την πυξίδα (που ήταν παντελώς άχρηστη) και τον ανιχνευτή στόχων. Θα σταθώ λίγο ακόμα στον χάρτη που είναι ό,τι χρησιμότερο προσφέρει στον παίκτη αφού είναι συνέχεια στην οθόνη (αν το θέλετε εμφανίζεται πάντα στο αριστερό ή δεξιό κάτω παραθυράκι) και με αυτόν δε μπορείτε να χαθείτε ή να τριγυρνάτε άσκοπα στα ίδια μέρη αφού καταγράφει μόνο εκείνα τα οποία έχετε ήδη ερευνήσει. Το μέγεθός του αυξομειώνεται. Κάτι ακόμα που οι κατασκευαστές της Origin έσπευσαν να συμπεριλάβουν στο παιχνίδι τους ήταν το Cyberspace με τη μορφή τρισδιάστατων χώρων μέσα σε υπολογιστή όπου ο ήρωας ψάχνει να μαζέψει δεδομένα αλλά και οπλισμό που περιορίζεται για εκεί μόνο.





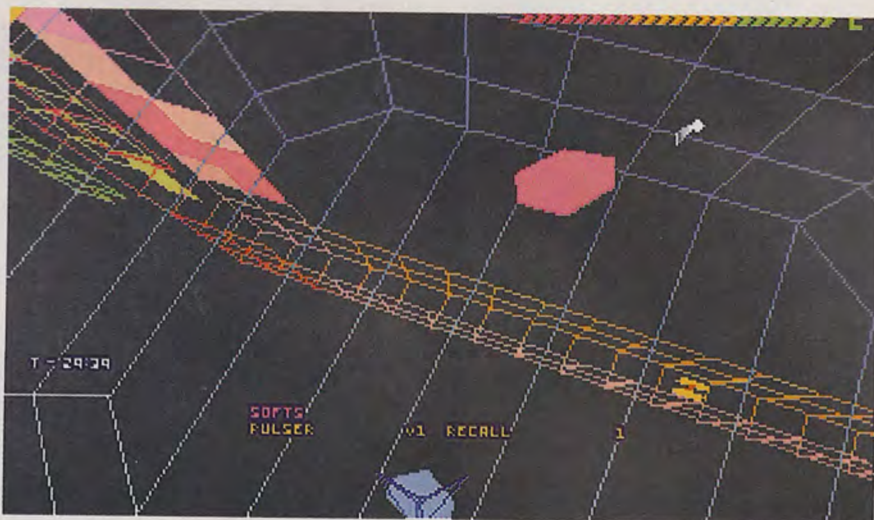












ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ 2

Η σκέψη καλή αλλά η προσπάθεια πολύ φτωχή όπως βλέπετε από την φωτογραφία 2 με απλά raytraced γραφικά που μας γυρίζουν σε 8-bit εποχές. Εκεί μέσα ανατίναζα καμιά νάρκη που είχε βάλει το σύστημα για να φυλάει τα δεδομένα του, έπαιρνα καμμία data και έφευγα άρον άρον από τη βαρεμάρα.

Προσέξτε μόνο ότι το cyberspace στο παιχνίδι αποκτά μεγαλύτερη ειδική σημασία όσο μεγαλύτερο ποσοστό πλοκής/δυσκολίας βάζετε στο παιχνίδι. Ενα στοιχείο που αφαιρεί βαρεμάρα από το πρόγραμμα είναι τα ποικίλα όπλα του. Από απλή σωλήνα που κοπανάτε στο κεφάλι των εξωγήινων και των ρομπότ περνάτε σε πιστόλι με υπνωτικά βέλη, πολυβόλο με ενισχυμένες σφαίρες, κλασικό όπλο laser και πλάσματος. Μερικά όπλα θέλουν να βρίσκετε συχνά γεμιστήρες και να τους χρησιμοποιείτε, άλλα απορροφούν την ενέργεια από τη στολή σας την οποία πρέπει να αναπληρώνετε σε ειδικούς σταθμούς σε 1 ή 2 σημεία σε κάθε επίπεδο που όσο προχωράτε τόσο αραιώνουν. Γι'αυτό υπάρχουν και οι φορητές μπαταρίες διαφόρων τύπων που βρίσκετε στο δρόμο σας. Γενικά τα αντικείμενα που βρίσκετε είναι αρκετά για να αυξήσουν τον ρεαλισμό και την εθιστικότητα με την ποικιλία τους που περιλαμβάνει φάρμακα αύξησης αντοχής, ενέργειας, πρώτες βοήθειες, καλύτερη όραση, καλύτερα αντανακλαστικά και επίθεση...

Θα κλείσω με την τεχνική πλευρά όπου ενώ η Origin εξακολουθεί να διαφημίζει τις τρελλές της ορέξεις για 486/66 το παιχνιδάκι τρέχει ικανοποιητικά και σε 386sx! Βέβαια την αξία του τη δείχνει σε 486/40 και πάνω όπου τα γραφικά σε maximum ανάλυση είναι ικανοποιητικά, η κίνηση ομαλή και πολύ γρήγορη, η ορατότητα στο χώρο σε μεγάλο μέγεθος οθόνης άριστη αλλά τα sprites παραμένουν μέτρια σε σχεδιασμό και animation. Στη μικρή οθόνη η κίνηση γίνεται λίγο γρηγορότερη αλλά η ορατότητα περιορίζεται σημαντικά.

Ο ήχος ακολουθεί στα ίδια επίπεδα με εκρήξεις, πυροβολισμούς, λίγες φωνές τεράτων και κάτι παραπάνω από ικανοποιητική μουσική. Λείπει η ψηφιοποιημένη ομιλία βέβαια αφού δεν ήταν έκδοση για CD.

ΓΕΝΙΚΑ

Οταν το ψιλοβαρέθηκα είχα παίξει 12 καθαρές ώρες, δεν το τελείωσα (υπολογίζω ότι έφτασα λίγο πιο πέρα από τα μισά επίπεδα), άρχισε να με κουράζει το μέγεθος και η ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ των levels και των τεράτων. Καλή η τεχνική σε 486 στα 40 όπου του έριξα μια ματιά αλλά όχι καλύτερη από του DOOM. Δυστυχώς είναι ένα ακόμα παιχνίδι για adventurers και όχι gamers.

ΑΝΤΟΧΗ

85%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Alien Breed παραμένει πρώτο στις προτιμήσεις μου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	86



THEME PARK

HOUSE	BULLFROG
FORMAT	AMIGA/PC
TEST	AMIGA 500 1MB

Του **Ν. "Clown" Κροντηρά**

Μετά από το εκπληκτικό Powermonger και το Populus η Bullfrog είναι μια από τις πιο γνωστές και σεβαστές προγραμματιστικές ομάδες. Αν αυτά τα προγράμματα σας φαίνονται παλιά θα σας θυμίσω το Populous 2 και το Syndicate που κυκλοφόρησαν σε όλα τα formats. Παίρνετε τον ρόλο ενός δαιμόνιου επιχειρηματία που αποφασίζει να κάνει την τύχη του φτιάχνοντας Λούνα Παρκ. Ο πως οι περισσότεροι ρεαλιστικοί εξομοιωτές έτσι και εδώ μεγάλη σημασία έχει ο οικονομικός παράγοντας. Με τα χρήματα που έχετε στη διάθεσή σας αγοράζετε όλα τα εξαρτήματα του Λούνα Παρκ ενώ αν πέσετε δύο χρονιές στη σειρά κάτω από τον προυπολογισμό σας, σας κλείνουν το μαγαζί.

Μπορείτε επίσης να πάρετε γενναία δάνεια από την τράπεζα με εξίσου γενναίους όμως τόκους. Μην ξεχνάτε επίσης ότι το οικόπεδο πάνω στο οποίο χτίζετε την περιουσία σας είναι νοικιασμένο από το κράτος και μετά από τα 3 πρώτα ελεύθερα από ενοίκιο χρόνια αρχίζετε να πληρώνετε.



Οταν μαζέψετε λοιπόν τα κατάλληλα χρήματα καλό θα ήταν να τα αγοράσετε στο όνομά σας. Αν παίξετε full simulator θα έχετε δικαίωμα για έρευνα και αξιοποίηση των χρημάτων σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εχω να πάω πολλά πολλά χρόνια -σε έναν μακρινό γαλαξία- σε Λούνα Παρκ. Πάρτε με μαζί σας αν πάτε! (μα καλά πόσο χαμηλά μπορώ να πέσω για λίγο μαλλί της γριάς;)

Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να επενδύσετε κάποια χρήματα στο να εξελίξετε τους τύπους των μηχανημάτων που έχετε ήδη αγοράσει, κάνοντάς τα πιο ασφαλή και να χωρούν περισσότερους ανθρώπους, να ανακαλύψετε καινούργια και πιο ενθουσιώδη μηχανήματα και να εκπαιδεύσετε το προσωπικό σας ώστε να είναι πιο αποτελεσματικό. Ακόμα θα φέρετε φυτά και θα διαμορφώσετε λιμνούλες ή θα κατασκευάσετε νέα είδη καταστημάτων και αποθηκών. Αυτά τα τοποθετείτε σε ειδικά μέρη πάνω στο δρόμο απ'όπου καφέδες, σάντουιτς, αναψυκτικά, πατάτες, αναμνηστικά, παγωτά, μπαλόνια κλπ αγοράζονται από τους επισκέπτες σας.

Στο τέλος βέβαια φτάνετε σε σημείο να έχετε ειδικά μπαρ και εστιατόρια για να ικανοποιείτε όλα τα γούστα. Ο σχεδιασμός του πάρκου σας είναι ό,τι σημαντικότερο για την επιτυχία του.

Τα ανθρωπάκια που έρχονται με το λεωφορείο πρέπει να έχουν πρόσβαση σε ολόκληρο το μέρος χωρίς να χάνονται εύκολα, χωρίς να περπατούν πολλές ώ-



ρες για να φτάσουν εκεί που θέλουν και βρίσκοντας την έξοδο γρήγορα. Για το σχεδιασμό αυτό αλλά και ολόκληρου του παιχνιδιού η Bullfrog στηρίχτηκε σε μια μπάρα με εικονίδια τα οποία ενεργοποιείτε με το mouse πολύ απλά και πολύ γρήγορα. Η τεχνητή ευφυία του παιχνιδιού είναι ένα στοιχείο που το κάνει συνεχώς ενδιαφέρον. Ετσι τα μικρά sprites που μπαίνουν στο Λούνα Παρκ έχουν τη δική τους προσωπικότητα, το καθένα και διαφορετική με αποτέλεσμα να την εκφράζουν και να αντιδρούν στο χώρο και τις τιμές σας. Τα παραδείγματα που μπορώ να αναφέρω είναι ατελείωτα: μερικά ψάχνουν επίμονα την έξοδο και αν δεν τη βρουν εύκολα εκνευρίζονται, άλλα αποφεύγουν τις αγορές αφού οι τιμές τους φαίνονται υψηλές, άλλα δε σταματούν να αγοράζουν παρά μόνο όταν τούς τελειώνουν τα λεφτά οπότε και φεύγουν, άλλα ψάχνουν την τουαλέτα, δε μπαίνουν μέσα στο πάρκο αν το εισιτήριο τούς φανεί πολύ ακριβό και όλα, μα όλα εκδηλώνουν τις σκέψεις και τις διαθέσεις τους με συννεφάκια πάνω









ΓΕΝΙΚΑ

Η real-time δράση και ο ρεαλισμός κάνουν το Theme Park ένα εκπληκτικό παιχνίδι στρατηγικού σχεδιασμού πάνω σε κάτι σχεδόν αστείο. Δε θα ξεχάσετε ποτέ την στιγμή που 20 άνθρωποι θα μπουν στο πάρκο σας για να διασκεδάσουν ή τα παράπονά τους φεύγοντας. Ευτυχώς όλα αυτά συνδυάζονται με τέλεια τεχνική ήχου και γραφικών.

κουν το πάρκο σας να γίνει βρωμερό κλπ. Οι άνθρωποι βέβαια συνεπάγονται απεργίες που σας κάνουν να χάνετε πελάτες και χρόνο αν δεν ικανοποιήσετε τα αιτήματά τους έστω εν μέρει. Στο τέλος κάθε χρόνου μια επιτροπή κρίνει το έργο σας λαμβάνοντας υπ'όψην την γνώμη των επισκεπτών σας και σας δίνει τα ανάλογα χρήματα, που ποτέ σχεδόν δεν είναι αρκετά!



από το κεφάλι τους. Ενα ειδικό μενού σας φανερώνει τι σημαίνουν αυτά τα δεκάδες σηματάκια. Ο δημιουργός της τεχνητής ευφυίας ονομάζεται Demis Hassabis, δε γνωρίζω αν είναι Ελληνας(!) αλλά είναι ένας από τους καλύτερους σκακιστές της Ευρώπης! Το πάρκο σας για να λειτουργήσει σωστά χρειάζεται και κάποιο προσωπικό όπως φύλακες για να μη γίνονται καταστροφές, μηχανικοί για να μη σκοτωθεί κανένας επιδιορθώνοντας τα μηχανήματα που χαλάνε, άνθρωποι ντυμένοι με στολές που κάνουν τον κόσμο να γελάει, σκουπιδιάρηδες που δεν αφή-

Θα το ήθελα λίγο πιο εύκολο ακόμα και στο εύκολο επίπεδο!

ΑΝΤΟΧΗ 93%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Κλασικό!

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	92



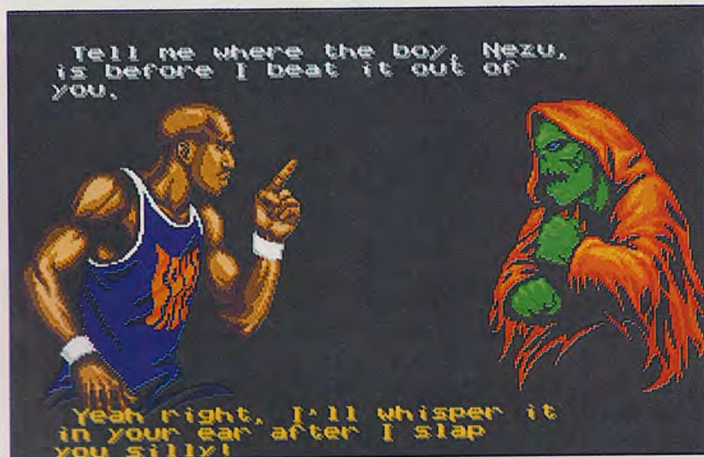
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500 1MB



Του Ν."Football" Κροντηρά



Τον προηγούμενο μήνα το είδαμε στην έκδοση για κονσόλες όπου πήρε τη βαθμολογία που του άξιζε. Δυστυχώς στην Amiga δεν υπάρχει καμμία βελτίωση.



Τα sprites παραμένουν μίζερα και με animation στο οποίο δεν αξίζει να αναφερθεί κανείς ενώ η δυσκολία είναι αυξημένη αλλά αυτό δεν είναι υπέρ του παιχνιδιού αλλά κατά, αφού αυτή η δυσκολία προέρχεται από το χειρισμό. Το joystick με το ένα μόνο κουμπί fire δυσκολεύει τα πράγματα αφού χρειάζεται συνδυασμός κινήσεων του μοχλού για να κάνετε την κατάλληλη κίνηση. Τα backgrounds ήταν ένα από τα δυνατότερα σημεία της έκδοσης για κονσόλες αλλά δυστυχώς εδώ δε συμβαίνει το ίδιο. Τα γραφικά στο πίσω μέρος του παιχνιδιού είναι σε 8-bit επίπεδα ακολουθώντας ολόκληρη την εμφάνιση του προγράμματος.

Για τις κινήσεις τι να πω που να μην είναι αστείο; Οτι ο χειρισμός καθιστά την εκτέλεσή τους σχεδόν αδύνατη τη σωστή στιγμή, ότι η κίνηση όλων ανεξαρτήτως των sprites είναι από ηλίθια μέχρι οκτάμπιτη, ότι το ίδιο συμβαίνει και με το μέγεθος των sprites, ότι όλες οι κινήσεις είναι μια πολύ άσχημη απομίμηση -καρικατούρα για την ακρίβεια- των κινήσεων του Street Fighter 2; Το διπλό σε αυτά τα παιχνίδια είναι ο μόνος λόγος για να παίξει κανείς. Και πάλι στην εποχή του 1995 ποιον θα καταφέρετε να ξεγελάσετε να παίξει αυτήν τη βλακεία;

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αλλάξτε γνώμη όσο προλαβαίνετε, φορμάρετε τις δισκέτες του παιχνιδιού ή χαρίστε τις -ακόμα καλύτερο- στους εχθρούς σας!





ΓΕΝΙΚΑ

Σε μια εποχή που το Mortal Kombat 2 είναι το καλύτερο beat'em up της Amiga και γενικά των υπολογιστών, το Shaq Fu δεν έχει να προσθέσει τίποτα στο είδος. Μάλλον να αφαιρέσει! Αν είσαστε φανατικοί Amigoβιοι ή σας αρέσουν τα beat'em ups οφείλετε να το αποφύγετε.

ΑΝΤΟΧΗ 60%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Sucks, Φτου!

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	55
ΓΕΝΙΚΑ	63

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ALFA4 (ισχύει από 1-8-1994)

	intel	Am486	Cyrix
386DX-40 MHz		130.000	
486SX-33 MHz	160.000		
486DX-33 MHz	200.000		
486DX-40 MHz		186.000	178.000
486DX2-50 MHz	195.000		183.000
486DX2-66 MHz	210.000	204.000	204.000
486DX2-80 MHz		248.000	
486DX4-100 MHz	350.000		

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Mini Tower, 4MB κεντρική μνήμη επεκτάσιμη έως τα 128mb, 256kb cache memory τα 486 συστήματα και 2 VESA LOCAL BUS & 128kbache τα 386, VGA κάρτα οθόνης με 256kb που επεκτείνεται έως 512kb, μονάδα ελέγχου για 2 disk drives & 2 Hard Disk Drives, 2 σειριακές θύρες (1 των 25 pins & 1 των 9 pins), 1 Game Port, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων με ελληνικούς χαρακτήρες, ROM Password Protection & ενσωματωμένα διαγνωστικά. DISK DRIVE 1,44 ή 1,2.

ΟΘΟΝΕΣ

VGA MONO	32500	SVGA 15"0,28 dot KFC 1511	123800
MONO VGA PHILIPS	39400	SVGA 15"0,28 dot KFC 1506	143800
COLOR SVGA 14"0,28 dot	68800	SVGA 15"0,28 dot PHILIPS 1520	156300
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX CRYSTAL	86300	SVGA 15"0,28 dot ADI 4GP	156300
SVGA 14"0.28 dot KFC 1451	92500	SVGA 17"0,28 dot KFC 1718	275000
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX MS 1492	98800	SVGA 17"0,28 dot ADI 5A	292500

GAMES CD ROM-PC

MYST - CDROM	PC
LORDS OF THE REAMS	PC
NASCAR RACING	
CHALLENGE	PC
MAD DOG MCCREE II CDROM	
DARK SUN	CDROM
CREATURE SHOCK	CDROM
FIFTH FLEET	PC
RAIDEN	PC
SOCCER SUPERSTARS	PC
STAR REACH	PC
LION KING	PC
ALADDIN	PC
CYCLONES	PC
FLYING WINGS	PC
ECSTATICA	PC
SUPER FROG	PC
FLIGHT COMMANDER II	PC
OPERATION EUROPE	PC
NASCAR RACING	PC

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

HD 170MB	46300
HD 270MB	59750
HD 345MB	60800
HD 405MB	68800
HD 545MB	82800
HD 730MB	103000
HD 1033MB	162500

UPGRADE

386DX-40	CALL
486SX-33	CALL
486DX-33	CALL
486DX2-50	CALL
486DX-50	CALL
486DX4-100	CALL
486DX2-66	CALL

CD ROM DRIVES

SONY CDU-33A	46300
TOSHIBA XM-4101B	101700

FLOPPY DISK DRIVES

5.25" 1.2mb	15000
3.5" 1.44mb	11900

MONITOR CARD

VGA 256 KB UP TO 512K	9400
CL 5424 1MB ISA, TRUE COLOR	23200
CL 5428 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	32500
ARK 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	33800
NCR 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	37500
CL 5434 1MB PCI, TRUE COLOR	44500
ARK 2MB VL-BUS, TRUE COLOR	48800
NCR 2MB VL-BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	56300
CL 5434 2MB PCL, TRUE COLOR (800 x 600)	62500
AGX016 1MB PCI, TRUE COLOR	77500
CL 5434 4MB PCI, TRUE COLOR (1024 x 768)	96300
DIA MOND STEALTH 64 2MB VL BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	123750

AMIGA NEW GAMES

JET STRIKE (AGA)
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION
FIFA SOCCER
RISE OF THE ROBOTS
ALLADIN (AGA)
TOP GEAR II (AGA)
DEATH MASK 1.3 AGA
KICK OFF III EUROPEAM LEAGUE
JUNGLE STRIKE
LORDS OF REALMS
SHADOW FIGHTER
DREAMWEB

AMIGA

AMIGA 1200	CALL
AMIGA 2000	CALL
EXPANSION RAM 512K	11000
EXPANSION RAM 2-8 MB	CALL
EXPANSION RAM 2MB για 600/1200	CALL
DCTV για AMIGA	75500
SOUND SAMPLER MIDI	25.000
CDTV ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ	118600
DRIVES	CALL
GENLOCK 3000	93200
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE ΜΟΝΟ	2500
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ DATA BASE	7600

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE
MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

KEYBORD 101 ΜΟΝΟ 5600

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ CONTROLLER ΓΙΑ 3 ½ HD– AT BUS ΜΕ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
25.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ — ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ



LITTLE BIG ADVENTURE

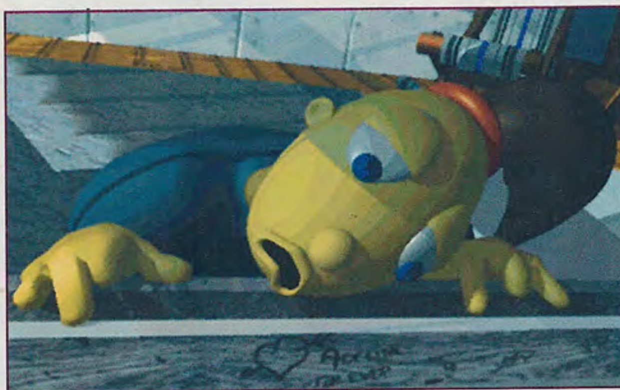
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Shadow Caster**

Εύγε! Ακόμη μια ελληνική "παραγωγή" που καταφέρνει να ρίξει κατακόρυφα το κόστος. Μα είναι δυνατόν ένας τέτοιος τίτλος, ολοκαίνουργιος και πολυσυζητημένος, να πωλείται στην τιμή μιας budget επανέκδοσης κάποιου παλαιότερου τίτλου; Και πάλι η κατάσταση είναι η ίδια, όπως ακριβώς και στο Wing Commander III.

Η συσκευασία είναι άριστη, το CD του παιχνιδιού έχει έρθει απ' έξω ενώ το manual είναι στα ελληνικά αν και σίγουρα πολύ καλύτερο. Η μετάφραση είναι σωστότατη και δεν υπάρχει ούτε ένα λάθος. Είδατε τι κάνει η εμπειρία; Είναι αλήθεια ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι με μπέρδεψε αρκετά. Κατ' αρχήν δε με πολυενδιέφερε γιατί οι πρώτες φωτογραφίες που είδα με απογοήτευσαν. Τα γραφικά, αν και όμορφα, μου φάνηκαν πολύ παιδικά. Πέφτει όμως ένα demo στα χέρια και παθαίνω σοκ! Τι παιχνιδάρα φαίνεται αυτή; Ακούω όμως μετά κάποια αρνητικά πράγματα για το save του LBA και γίνομαι πολύ επιφυλακτικός.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Το LBA σάς μεταφέρει σε έναν πολύ περίεργο κόσμο, σε έναν πλανήτη όπου ο ισημερινός είναι παγωμένος και οι πόλοι ζεστοί και κατοικίσιμοι. Στον περίεργο κόσμο του Twinsen. Ενας φοβερός δικτάτορας, ο δόκτωρ Funfrock, είναι στην εξουσία και φυσικά θέλει να παραμείνει εκεί χρησιμοποιώντας φυσικά σιδηρά πυγμή. Ομως υπάρχει μια πανάρχαια προφητεία η οποία προβλέπει τον ερχομό ενός εκλεκτού ο οποίος μετά από πολλές περιπέτειες θα καταφέρει να εκθρονίσει τον μισητό δικτάτορα. Φυσικά δε χρειάζεται και πολύ σκέψη για να καταλάβετε ποιος αναλαμβάνει το ρόλο του εκλεκτού. Μα εσείς φυσικά, μέσω του συμπαθέστατου Twinsen.





Ομως καθώς το παιχνίδι ξεκινάει, ο Twinsen βρίσκεται σε μπελάδες καθώς είναι φυλακισμένος διότι βλέπει επανειλλημένα κάποια "ανατρεπτικά" όνειρα. Προοίμιο της προφητείας; Αυτό θα το δείτε παίζοντας το παιχνίδι. Συμπαθέστατο το σενάριο αν και όχι τόσο πρωτότυπο, η συνταγή με το δικτάτορα και τον επαναστάτη είναι και πασίγνωστη και πολυχρησιμοποιημένη. Αλλά το σενάριο του LBA έχει κάποια ιδιαιτερότητα. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι τα δεδομένα και οι καταστάσεις μεταβάλλονται συνεχώς και κλιμακώνονται όσο πλησιάζετε στο τέλος πολύ σωστά και όμορφα. Σκεφτείτε ότι σε κάποια φάση κάνετε κανονική απόβαση μαζί με τους επαναστάτες.

Φοβερό! Ακόμα και το αποβατικό θυμίζει Νορμανδία και D-Day. Αψεγάδιαστο λοιπόν το σενάριο, περνάει με άριστα. Και πάμε στα τεχνικά. Είναι αλήθεια, όπως ήδη σας είπα, ότι μόλις είδα για πρώτη φορά το demo του παιχνιδιού έπαθα πλάκα με τα γραφικά και τον ήχο του. Ας τα δούμε όμως ένα ένα. Και ξεκινάμε με τα γραφικά. Αλήθεια, σας άρεσαν τα γραφικά του Syndicate; Αν ναι, τότε πραγματικά θα λατρέψετε τα γραφικά του LBA. Ο γενικός τρόπος σκέψης στο σχεδιασμό







τους είναι ακριβώς ο ίδιος. Ενα εντελώς τρισδιάστατο rendered περιβάλλον με υπέροχα, αν και κάπως έντονα, χρώματα και φοβερούς φωτισμούς.

Ορισμένα από τα κτίρια και τα τοιχώματα "κόβονται" μόλις τα πλησιάσετε και έτσι μπορείτε να δείτε τι κρύβεται πίσω τους. Μέχρι εδώ τα πράγματα μοιάζουν αρκετά με το Syndicate. Ομως τα sprites διαφέρουν ριζικά. Είναι αρκετά μεγάλα και λεπτομερή ενώ είναι και εντελώς τρισδιάστατα, κάτι που δεν είχαμε συναντήσει στο Syndicate, κυρίως εξαιτίας του μικρού μεγέθους τους. Εδω θέλω να διευκρινήσω κάτι. Το LBA δεν έχει καμμία σχέση σαν παιχνίδι με το Syndicate απλά τα γραφικά τους μοιάζουν αρκετά και για αυτό το λόγο θέλησα να τα συγκρίνω. Ετσι όμως είναι το κυρίως παιχνίδι. Υπάρχουν και αρκετά κινηματογραφικά interactives τα οποία πολύ απλά χαρακτηρίζονται από πολύ όμορφα γραφικά με πλούσια χρώματα αλλά καπως αργή κίνηση.

Και πάμε και στον ήχο. Φανταστικός. Τα ηχητικά εφφέ είναι πολυποίκιλα ενώ υπάρχει και άφθονη ομιλία, αλλά εδώ υπάρχει και κάποιο πρόβλημα. Σε κάθε καινούργια "ηχητική ενότητα" το πρόγραμμα μεταφέρει κάποια speech files στο σκληρό δίσκο, αν δεν επιλέξετε αυτό το option το παιχνίδι καταντά κουραστικά αργό στο φόρτωμα, με αποτέλεσμα κυριολεκτικά να καταβροχθίζει Mbytes.

Από την άλλη έχουμε τη μουσική η οποία πραγματικά κλέβει την παράσταση. Παίζει κατευθείαν από το CD, και όχι από την κάρτα ήχου, και είναι αφάνταστα ατμοσφαιρική ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζει σπάνια ποικιλία και παρουσιάζει και μια ευχάριστη ιδιομορφία. Ανά πάσα στιγμή η μουσική ταυτίζεται απόλυτα με την ένταση των γεγονότων που διαδραματίζονται. Και πάμε σε (ακόμη) πιο ουσιώδη θέματα. Ο χειρισμός του Twinsen είναι πραγματικά ιδιότυπος. Κατ' αρχήν κινείστε στο χώρο με τη βοήθεια των "cursor keys" αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές "διαθέσεις" για τον Twinsen τις οποίες θα χρησιμοποιήσετε ανάλογα με την περίσταση. Επίσης με το spacebar εκτελείτε τις αντίστοιχες ενέργειες ανάλογα με τη "διάθεση" που έχετε επιλέξει. Και περνάμε στο gameplay του παιχνιδιού. Αρχικά θέλω να τονίσω ότι το LBA είναι ένα "καθαρόαιμο" adventure. Οι γρίφοι του είναι αρκετά λογικοί και μέσα στο γενικό ύφος του παιχνιδιού. Οι συνομιλίες με τους χαρακτήρες που συναντάτε είναι πολύ σημαντικές αλλά εξίσου σημαντικές είναι και οι μάχες που καλείστε να δώσετε.

Ομως το gameplay σε κάποιο σημείο είναι αρκετά προβληματικό. Δεν μπορείτε να κάνετε save όποτε θέλετε, πράγμα ανεπίτρεπτο για ένα adventure. Συγκεκριμένα το save του LBA είναι απαράδεκτα "κονσολάδικο" καθώς το παιχνίδι σώζει μόνο του και σε ένα μόνο slot μόλις περάσετε κάποιες συγκεκριμένες οθόνες.

Α-ΠΑ-ΡΑ-ΔΕ-ΚΤΟ!

Το καλό είναι ότι γίνεται save αρκετά συχνά ενώ σε κάθε οθόνη σώζονται όλα όσα έχετε κάνει αλλά όχι και η θέση σας.

Και για πείτε μου, τι γίνεται αν κάνετε κάτι λάθος ...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε το manual... είναι στα ελληνικά.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ όμορφο adventure το οποίο αναμφισβήτητα αποτελεί έναν από τους δυνατότερους τίτλους της εποχής. Τεχνικά άψογο, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά, με όμορφο και πλούσιο σενάριο αλλά και με τεράστιο πρόβλημα όσον αφορά το save του παιχνιδιού. Και το save είναι το Α και το Ω σε ένα adventure αξιώσεων. Ας ελπίσουμε ότι δε θα ξαναπαρατηρηθεί παρόμοιο φαινόμενο. Αν μη τι άλλο το save είναι το πλέον απλό σε ένα παιχνίδι ...

ΑΝΤΟΧΗ
90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ όμορφο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	92





HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500 1Mbyte

Του **Κ."No mercy" Μάνου**

Οταν ένα παιχνίδι συνδυάζει τα Lemmings με το Flashback κάτω από το όνομα της Psygnosis περιμένεις το καλύτερο. Και σου έρχεται το χειρότερο! Ενα πρόγραμμα με 8-bit γραφικά (για να μην πω 4-bit και κόψω τις φλέβες μου πάλι). Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι και το αρνητικότερο, το μικροσκοπικό κεντρικό sprite! Καλά, μικρότερο δε μπορούσε να είναι αφού δεν είναι μεγαλύτερο από 8 pixels ύψος και 3 πλάτος. Μετά από



αυτό ποιο παιχνίδι και ποιο gameplay ήταν σαν να βρισκόμουν σε αγγαρεία. Μέχρι που ξέχασα να σας πω και τι πρέπει να κάνετε. Υπάρχουν λοιπόν κάποια εντελώς ηλίθια όντα που πρέπει να σώσετε τα οποία παίρνουν το ρόλο των lemmings. Εσείς είσαστε ο ήρωας που έκλεψε τις κινήσεις και το άλμα από το Flashback και πρέπει να τα μαζεύετε αποφεύγοντας τους κινδύνους από πτώση, τέρατα κλπ. Το μόνο τεχνικά σωστό σημείο είναι η υψηλή ανάλυσή του, 320*263 και η αρκετά καλή αλλά ατελείωτα επαναλαμβανόμενη ανατολίτικη μουσική. Για όσους ξέρουν όμως έστω και λίγα πράγματα για την Amiga και την ευκολία προγραμματισμού στα γραφικά της θα ξέρουν ότι το να φτιάξεις ανάλυση 320*256 με 64 χρώματα ταυτόχρονα είναι υπόθεση 15 λεπτών ακόμα και σε AMOS! Οπότε μια προγραμματιστική ομάδα σαν την Digital Illusions που μας έχει δώσει θαυμάσια παλιότερα δείγματα δουλειάς (όλα εκείνα τα Pinball) δεν πρέπει να δούλεψε τον κωδικό πάνω από μία εβδομάδα! Στο gameplay, όπως βλέπετε από τις φωτογραφίες μας, τα επίπεδα ξεκινούν από μικρά και καταλήγουν σταδια-





κά σε τεράστια αλλά το μόνο πράγμα που με έκανε να το παίξω μέχρι το 12ο επίπεδο ήταν οι κωδικοί που τους βρήκα έτοιμους στο προηγούμενο τεύχος του USER! Ναι, το ξέρω είμαι απαίσιος αλλά διαφορετικά δε θα άντεχα να περάσω ούτε το δεύτερο επίπεδο. Εξάλλου το παιχνίδι είναι πιο απαίσιο... Τέλος, αν είσαστε φανατικοί των puzzle games με λίγη δράση και παίζετε μόνο



αυτό το είδος παιχνιδιών αγνοήστε τη βαθμολογία μας.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι της Psygnosis, το μοναδικό Shadow of the Beast ήταν η αιτία να αγοράσω πριν 6 χρόνια την Amiga μου και να δηλώνω περήφανος Amigas μέχρι σήμερα. Δε θα ήθελα ένα παιχνίδι της Psygnosis να με κάνει να την πετάξω στα σκουπίδια. Γι'αυτό φορμάρισα τις δισκέτες του παιχνιδιού και πέρασα στο επόμενο. Κάντε το ίδιο.

ΑΝΤΟΧΗ 39%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Σιχαινόμουν πάντα τα Lemmings και τώρα ξέρω γιατί.

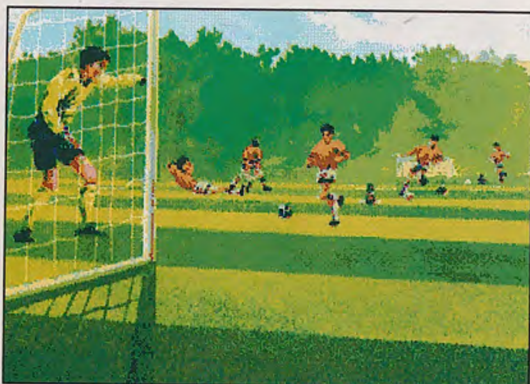
ΓΡΑΦΙΚΑ	35
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	40
ΓΕΝΙΚΑ	47



HOUSE	ASCON
FORMAT	AMIGA/SNES/MD/NES
TEST	AMIGA 500 1Mbyte

ON THE BALL
World Cup Edition

Του **N."Panaghoul"Κροντηρά**



Η προπόνηση όχι μόνο ανεβάζει τις ικανότητες των παικτών σας αλλά σας δίνει την ευκαιρία να δείτε και μερικά καλά γραφικά.

Προπονητής στην εθνική ελλάδος! Αποστολή αυτοκτονίας. Το On the Ball σας επιτρέπει να αντιμετωπίσετε την κατάσταση σε περιβάλλον εξομοιωτή management ποδοσφαίρου. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει δράση μέσα στο γήπεδο και όλες τις ελπίδες σας για νίκη τις εξαντλείτε στην προπόνηση, την οργάνωση της ημέρας πριν τον αγώνα, τις καλές σχέσεις μεταξύ των ποδοσφαιριστών, την επιλογή αυτών που θα παίξουν, τις οδηγίες για το γενικό στήσιμο της ομάδας και την αλλαγή τακτικής στο ημίχρονο αλλά και κατά τη διάρκεια του αγώνα. Υπάρχουν όλες οι ομάδες που πήραν μέρος στο Μουντιάλ του '94, αλλά σας επιτρέπει ταυτόχρονα να αλλάξετε την κλήρωση του ομίλου σας! Στην τεχνική, το παιχνίδι δεν είναι εντελώς στατικό. Υπάρχει κίνηση όταν διεξάγεται το ματς και το βλέπετε από μακριά, ενώ ο ήχος είναι αρκετός, αφού στο δωμάτιό σας υπάρχει ένα CD με 4 διαφορετικά και υπέροχα μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν όλο το παιχνίδι.


ASCON Sports

conan had face lifts

already had three plastic surgery operations

Οι εφημερίδες σας αντιμετωπίζουν όπως έκαναν και στην πραγματικότητα, με σκανδαλολογία!



Η γενική κατεύθυνση της στάσης της ομάδας. Η μπαλίτσα που βλέπετε αλλάζει εκφράσεις ανάλογα με την επιθετικότητά σας.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν ακολουθεί την πεπατημένη των σκληροπυρηνικών εξομοιωτών προπονητή. Αυτό δε σημαίνει όμως ότι υστερεί σε τίποτα από τους άλλους. Είναι διαφορετικό, φρέσκο και έχει και καλά γραφικά. Δεν το συνιστώ σε αυτούς που παίζουν απλά ποδοσφαιράκια αλλά όσοι αρέσκονται στο είδος ας το προσθέσουν στη συλλογή τους.



1-1 με την Αργεντινή. Εντάξει, δεν έπαιζε ο Maradona βέβαια!



Αθάνατοι Ελληνες! τους δίνεις μια μέρα ρεπό και γεμίζουν τις πισίνες μια βδομάδα!

ΑΝΤΟΧΗ 83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπάρχει ακόμα ποδόσφαιρο στην Αγγλία;

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	47
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	79





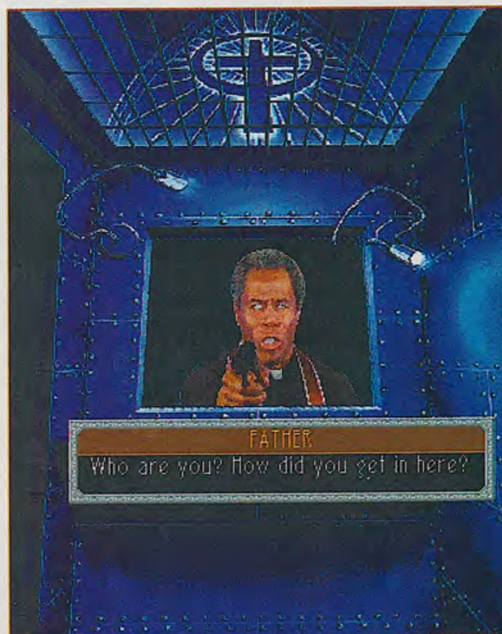
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **ShadowCaster**

Noctropolis. Ελληνιστί "Η Πόλη της Νύχτας". Μα τι καλύτερο τίτλο θα μπορούσε να ζητήσει ένας φανατικός φίλος του καλού φανταστικού τρόμου; Και, για να ομολογήσω τον καημό μου, αυτό περίμενα να είναι το Noctropolis μόλις άκουσα τον τίτλο και είδα τις πρώτες εικόνες. Βεβαίως πρέπει να αναφέρω ότι το τελικό αποτέλεσμα δε με απογοήτευσε καθόλου αλλά ξέφυγε κάπως από αυτό που περίμενα. Ας δούμε όμως περί τίνος πρόκειται.

Ε, λοιπόν το Noctropolis είναι ένα υπέροχο "μείγμα" Batman με Gabriel Knight! Και θα εξηγηθώ ευθύς αμέσως. Ξεκινάμε ολοταχώς με το σενάριο του παιχνιδιού. Είσαστε ένας αποτυχημένος ιδιοκτήτης βιβλιοπωλείου (μήπως σας λένε Gabriel;) και έχετε ένα και μοναδικό πάθος. Τα κόμικς με ήρωα τον θρυλικό Darksheer. Ας δούμε όμως τι εστί Darksheer γιατί έχει τεράστια σημασία. Ο Darksheer είναι ένας υπερ-ήρωας ο οποίος αντλεί τις δυνάμεις του από το ίδιο το σκότος (δικέ μου)! Ο κόσμος του αποτελείται από μια σκοτεινή cyberpunk πόλη που ακούει στο όνομα Noctropolis και θυμίζει υπερβολικά τη μυθική Gotham City. Αργότερα φυσικά θα μάθετε πολλά πράγματα για την ιστορία της πόλης αν και αυτό δεν είναι επί του παρόντος. Με λίγα λόγια ο Darksheer θυμίζει υπερβολικά τον πολυαγαπημένο μου Batman, τόσο σε εμφάνιση όσο και σε συμπεριφορά, γεγονός που με χαροποιεί ιδιαιτέρως. Ευτυχώς εδώ δεν υπάρχει ο πανηλίθιος και εντελώς γελοίος "φλώρος" που ακούει στο όνομα Robin. Αντιθέτως η παρτενέρ του Darksheer είναι μια εκπληκτική βίαιη ξανθιά που ειδικεύεται στη χρήση των φονικών της μαχαιριών. Το όνομά της; Μα φυσικά Stiletto. Καθώς λοιπόν καθόσαστε αμέριμνοι στο γραφείο σας, καταφθάνει η τελευταία ειδική έκδοση του αγαπημένου σας κόμικ.

Προς μεγάλη σας έκπληξη διαβάζετε ότι ο Darksheer αποσύρεται από την ενεργό δράση και ένας μυστηριώδης νέος εχθρός του, ο Flux, απελευθερώνει όλους τους μεγάλους κακούς που είχε κατά καιρούς φυλακίσει ο ήρωάς μας. Οπως καταλαβαίνετε, η κατάσταση στην Noctropolis είναι απελπιστική. Και ο Darksheer αποσύρθηκε...





Πριν ολοκληρώσετε την ανάγνωση του τεύχους σάς παίρνει ο ύπνος και μετά από έναν ανησυχητικό εφιάλτη ξυπνάτε στη ... Noctropolis!

Φυσικά όπως καταλαβαίνετε εσείς είσαστε αυτός που πρέπει να γίνετε ο επόμενος Darksheer και να σώσετε την πόλη της νύχτας. Αλλά τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Η Stiletto έχει απογοητευτεί από την ξαφνική αποχώρηση του προηγούμενου Darksheer και το έχει ρίξει στο ποτό. Αυτό όμως είναι μόνο ένα από τα πολυπληθή προβλήματά σας. Τα υπόλοιπα όμως "επί της οθόνης".

Το σενάριο λοιπόν έχει βάθος, έχει μυστήριο, είναι σκοτεινό και γενικά με ξετρέλανε. Και πάμε να δούμε και τα τεχνικά του Noctropolis. Φυσικά ένα παιχνίδι με τόσο σκοτεινό σενάριο δε θα μπορούσε παρά να έχει και σκοτεινά γραφικά. Στα backgrounds κυριαρχεί το μαύρο, το μωβ, το σκούρο κόκκινο και γενικά αρκετά σκοτεινά χρώματα τα οποία όμως σε καμμία περίπτωση δεν "πνίγουν" το υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας που χαρακτηρίζει τα γραφικά του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές "λήψεις" με σωστή











προοπτική, που σε συνδυασμό με τα βαριά χρώματα και τους περίεργους φωτισμούς δημιουργούν μια πολύ dark cyberpunk ατμόσφαιρα η οποία, εμένα προσωπικά, με ικανοποίησε απόλυτα, θυμίζοντας πολύ έντονα την πολυαγαπημένη μου Gotham City.

Αλλά και τα sprites του παιχνιδιού είναι εξίσου όμορφα. Επίσης σκοτεινά και σκηνοθετημένα με πραγματική μαεστρία, πρόκειται για βιντεοσκοπήσεις αγνώστων ηθοποιών οι οποίοι όμως ταιριάζουν απόλυτα στην προσωπικότητα του χαρακτήρα που υποδύονται. Αυτή που πραγματικά με γοήτευσε είναι η εκρηκτική (και με προσόντα) ξανθιά που κάνει τη Stiletto. Είναι σίγουρα η ομορφότερη παρουσία που έχω δει ποτέ σε computer game. Wow, I think I'm in love ...! Τέλος πάντων, μη γίνουμε και ρεζίλι.

Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι το ξεχωριστό αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι "άλλο καπέλο". Βασικά η ομιλία είναι αυτή που ξεχωρίζει με την ποιότητα και την ποικιλία της. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι λίγο περίεργος και ίσως σας ξενίσει λίγο στην αρχή αφού είναι πανομοιότυπος με αυτόν του Ringworld. Μετακινείστε με τη βοήθεια του ποντικιού αλλά για να εμφανιστεί το menu με τις διαθέσιμες εντολές πρέπει να πατήσετε το δεξί κουμπί και μετά να επιλέξετε την εντολή της αρεσκείας σας.

Ευτυχώς, αν είστε λάτρεις του πληκτρολογίου σαν και εμένα, υπάρχουν κάποια πλήκτρα που αντιστοιχούν στην κάθε εντολή. Και πάμε στο gameplay. Ομορφα τα πράγματα. Ξεκινάτε μη γνωρίζοντας σχεδόν τίποτα αλλά όσο προχωράτε ξετυλίγεται με μαεστρία το σενάριο αλλά και η περίεργη ιστορία της πόλης. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολοι και σίγουρα το Noctropolis απευθύνεται κυρίως στον έμπειρο και απαιτητικό παίκτη, χωρίς όμως και να αποθαρρύνει ευθύς εξαρχής



τον αρχάριο. Αυτό που είναι σίγουρο είναι ότι το Noctropolis δεν απευθύνεται σε ανήλικους παίκτες, όχι τόσο λόγω θέματος όσο κυρίως λόγω κάποιων ιδιαιτεροτήτων που παρουσιάζει, τόσο στη γλώσσα όσο και σε κάποιες "οπτικές πανδαισίες" (ο νοών νοήτω).

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα από τα πιο ατμοσφαιρικά adventures που έχω παίξει ποτέ. Το σενάριο είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο και σωστά θεμελιωμένο με πλούσια πλοκή και πολύ βάθος. Τεχνικά το Noctropolis δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα και σίγουρα ο τεχνικός τομέας συμβάλλει τα μέγιστα στη δημιουργία αυτής της ιδιαίτερης ατμόσφαιρας που χαρακτηρίζει το παιχνίδι. Μοναδικό μελανό σημείο αυτής της υπέροχης παραγωγής είναι ο αρκετά μεγάλος βαθμός δυσκολίας. Ας μην ξεχνάμε πάντως ότι μπορείτε να βρείτε το Noctropolis σε τιμή ευκαιρίας. Αν είσαστε λάτρεις του "βαρβάτου" και απαιτητικού adventure τότε δεν πρέπει να το χάσετε.

ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θυμίζει Batman!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	91



KING'S QUEST VII

THE PRINCELESS BRIDE

HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Shadow Caster**

Είναι πλέον γνωστή και πάγια η θέση μου όσον αφορά τη σειρά των King's Quest και φυσικά τη δημιουργό τους, τη Roberta Williams. Εντάξει, με τα τρία πρώτα μέρη της σειράς η κατάσταση ήταν σαφώς υποφερτή μια και δεν υπήρχε και τίποτα το εντελώς διαφορετικό εκείνη την εποχή. Οταν όμως έκανε στο μόνιτόρ μου την πρώτη της εμφάνιση η φρικτά αντιπαθής "τρελοκοτσιδού" που ακούει στο όνομα Rosella, μου ήρθε ναυτία. Στη δεκαετή "θητεία" μου στο χώρο των computer games δεν έχω συναντήσει ποτέ κάποιον εξίσου απεχθή κεντρικό ήρωα σε οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού. Αλλά και η συνέχεια δεν ήταν καλύτερη. Μπορεί μεν η ελεεινή Rosella να περιορίστηκε σε ρόλο κομπάρσου αλλά τα σενάρια δυστυχώς πήγαιναν από το κακό στο χειρότερο. Αν μη τι άλλο η κυρία Williams έριξε την ποιότητα των παιχνιδιών της συγκεκριμένης σειράς στο επίπεδο της σαπουνόπερας.

Δεν ξέρω εσείς τι λέτε, πάντως τα γλυκανάλατα παραμυθάκια που μας σέρβιρε η κυρία Roberta εγώ πιστεύω ότι θα μπορούσαν να κρατήσουν μπροστά στο μόνιτορ για περισσότερο από μισή ώρα μόνο κάποια κοριτσάκια ή κάποιες νοικοκυρούλες. Τόλμη και Αηδία, η Κάμψη, Καληνύχτα Ζωή (και σβήσε και το φως), Ωιμέ Απάτη μου και όλα τα συναφή όπου αν τύχει και δει κανείς ένα επεισόδιο από μια και μόνο σειρά είναι σαν να έχει δει και όλα τα υπόλοιπα. Κάτι τέτοιο λοιπόν προσπάθησε να εισάγει και στο χώρο των υπολογιστών η Roberta Williams και δυστυχώς μου φαίνεται ότι τα κατάφερε σε ανησυχητικά μεγάλο βαθμό. Βέβαια, η σύζυγος του αφεντικού (του Ken Williams, του προέδρου της Sierra) είναι, αυτό έλειπε...



Τέλος πάντων, εδώ σταματώ πριν παρεξηγηθώ. Αλλά όταν βλέπω πράγματα σαν αυτά που είδα στο νέο King's Quest τείνω να πιστέψω ότι η κυρία Williams προσπαθεί να μας κοροϊδέψει. Πριν σπεύσετε να με κατηγορήσετε, αφήστε με να εξηγήσω γιατί τα λέω όλα αυτά. Κατ' αρχήν πριν από λίγο καιρό είχε πέσει στα χέρια μου ένα demo του παιχνιδιού και πρέπει να ομολογήσω ότι εξεπλάγην.

Τα γραφικά ήταν πραγματικά φανταστικά και, παρ'όλο που το demo δεν ήταν playable, γέλασα αρκετά με κάποιες σκηνές. Ετσι λοιπόν και εγώ ο δύσμοιρος επεδίωξα να δω το παιχνίδι ελπίζοντας ότι θα διέφερε από τα προηγούμενα. Και έτσι την πάτησα! Μόλις τελείωσε η εισαγωγή του παιχνιδιού με κρατούσαν δύο άτομα για να μην σπάσω το μόνιτορ! Μα καλά μας δουλεύουν; Εντάξει, όμορφα καρτουνίστικα γραφικά, αλλά είναι δυνατόν να προσπαθούν να μου πλασάρουν την Kandy-Kandy για παιχνιδάρα; Δείτε την επιεικώς απαράδεκτη εισαγωγή και θα καταλάβετε αμέσως τι εννοώ. Και μόνο που το ξαναθυμάμαι ανακατεύεται το στομάχι μου. Σίγουρα ότι πιο γελοίο, σαν εισαγωγή, έχω δει ποτέ στη ζωή μου. Ασε καλύτερα το βλακώδες τραγουδάκι που αποτελεί το μουσικό υπόβαθρο. Μόλις όμως ξεπέρασα το κύμα ναυτίας που μου προκάλεσε η απαράδεκτη εισαγωγή, η κατάσταση βελτιώθηκε αρκετά. Είδα έναν αρκετά όμορφο κόσμο όπου κινούνται εκπληκτικά σχεδιασμένα sprites. Τόσο ο σχεδιασμός, όσο και το animation των χαρακτήρων που εμφανίζονται μου έδωσαν και κατάλαβα. Τα γραφικά του King's Quest VII απο-

ΓΕΝΙΚΑ

Για μια ακόμη φορά η Sierra δείχνει πως δε βάζει μυαλό. Δε λέει να καταλάβει ότι τα εντυπωσιακά γραφικά και ο άψογος ήχος δεν ορίζουν ένα καλό παιχνίδι. Η ουσία αλλού είναι και δυστυχώς το King's Quest VII είναι εντελώς ανούσιο, παιδαριώδες και φτωχό. Τεχνικά το παιχνίδι είναι άψογο αλλά επαναλαμβάνω ότι αυτό δεν αρκεί. Κατά τη γνώμη μου το King's Quest VII είναι μια ακόμη προσωπική αποτυχία της Roberta Williams. Πάντως είναι θετικό ότι επιτέλους απέβαλε τον δήθεν σοβαροφανή χαρακτήρα των προηγούμενων King's Quest. Σε γενικές γραμμές πρόκειται για ένα καρτούν με εκπληκτικό animation το οποίο όμως απευθύνεται σε άτομα πολύ μικρής ηλικίας και σε κοριτσάκια του Γυμνασίου.

τελούν ότι κοντινότερο σε κινούμενα σχέδια έχω δει ποτέ σε υπολογιστή. Ξεπερνούν κατά πολύ ακόμα και την καρτουνίστικη αίσθηση που μας έδωσαν τα παιχνίδια του Don Bluth, τα πολυάριθμα Dragon's Lair και το Space Ace. Τι να πω. Τα γραφικά είναι απλά ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΑ. Φοβερή λεπτομέρεια, πολύ πλούσια χρώματα αλλά πάνω απ' όλα ανεπανάληπτο animation. Με δυο λόγια τα γραφικά του King's Quest VII είναι τουλάχιστον εκπληκτικά. Αλλά ταυτόχρονα υπάρχει και ένα πρόβλημα με τους κεντρικούς ήρωες του παιχνιδιού.

Η Rosella είναι σαφώς βελτιωμένη σε σχέση με το King's Quest IV αλλά και πάλι δεν ξέρω, δεν με έπεισε. Εκεί όμως που είναι η πραγματική τραγωδία είναι στον δεύτερο από τους ήρωες που ελέγχετε. Δυστυχώς πρόκειται για την απαίσια μητέρα της Rosella η οποία αναπαριστάται από ένα sprite το οποίο έχει μεν εκπληκτικό animation αλλά εμφανισιακά μου θυμίζει μια από αυτές τις κυρα-κατίνες της "υψηλής" κοινωνίας του προηγούμενου αιώνα. Επιεικώς απαράδεκτη! Εντάξει, όλοι ξέρουν ότι δεν πολυσυμπαθώ τα παιχνίδια όπου ελέγχεις ήρωα από το "ασθενές" (αλλά και ωραιότερο) φύλο, αλλά όπως και να το κάνουμε η Zanthia, από το Hand of Fate, ήταν "ατομάρα". Η μητέρα της Rosella όμως ... άστο καλύτερα!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εάν είστε πάνω από δέκα ετών, αρσενικού φύλου και δεν σας αρέσει η Kandy Kandy τότε ... ΜΗΝ ΠΑΙΞΕΤΕ! Αν θέλετε διαβάστε και καμιά Σούπερ Κατερίνα.

Πάμε στον ήχο όμως. Πολύ καλά τα πράγματα. Μέτριες οι μουσικές αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι υπέροχα, τόσο



σε ποιότητα όσο και σε ποικιλία. Οι ομιλίες είναι πεντακάθαρες και δε θα συναντήσετε κανένα απολύτως πρόβλημα. Με δυο λόγια, το King's Quest VII είναι τεχνικά άψογο με τις εξαιρέσεις που προανέφερα. Στους υπόλοιπους τομείς όμως τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα, ούτε κατά προσέγγι-



ση για να πω την αλήθεια. Εντάξει, ο χειρισμός είναι απλούστατος και φοβερά φιλικός αλλά στον τομέα του gameplay τα πράγματα είναι κυριολεκτικά τραγικά. Φυσικά το θέμα του παιχνιδιού είναι από τα χειρότερα που έχω δει ποτέ. Οι γρίφοι του King's Quest VII είναι εξαιρετικά δύσκολοι και όχι και τόσο λογικοί, ενώ τα στοιχεία για τη λύση τους είναι ελάχιστα και κρυπτογραφικά. Η εξέλιξη του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου σωστή αλλά δυστυχώς υπάρχει και ένα ακόμη μεγαλύτερο πρόβλημα. Το save είναι τουλάχιστον απαράδεκτο. Μπορείτε να κάνετε μόνο ένα save και αυτό μόνο όταν κάνετε quit. Φρίκη! Και αν σκεφτεί κανείς και το γεγονός ότι το παιχνίδι παίζεται μόνο μέσα από windows ... Πάντως μέσα σε αυτόν το σωρό αρνητικών στοιχείων κατάφερα να ξεχωρίσω και κάτι θετικό. Το παιχνίδι χωρίζεται σε έξι κεφάλαια και μόλις ξεκινάτε μπορείτε να επιλέξετε όποιο από τα έξι θέλετε να παίξετε. Εντάξει, θετικό στοιχείο αλλά δε νομίζω ότι είναι επί της ουσίας. Οταν τουλάχιστον υπάρχουν βασικότατες ελλείψεις.

Ενα άλλο κάπως θετικό σημείο που κατάφερα να εντοπίσω είναι ένας δείκτης προόδου σας στο εκάστοτε επεισόδιο, πόσο έχετε προχωρήσει και πόσο σας μένει ακόμα.



Δυστυχώς όμως η πλάστιγγα κλίνει αναμφίβολα υπέρ των αρνητικών και η γενική εντύπωση που μου άφησε το παιχνίδι κάθε άλλο παρά καλή είναι.



ΑΝΤΟΧΗ

50%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κυρία Williams, μας δουλεύετε;

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	60
ΓΕΝΙΚΑ	70



DRAGON LORE

HOUSE	MINDSCAPE/CRYO
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Shadow Caster**

Ορίστε. Επιτέλους να και μια παραγωγή που κυκλοφόρησε σχετικά αθόρυβα, χωρίς φανφάρες και μεγάλα λόγια. Είναι αλήθεια ότι πριν λίγο καιρό είχα παίξει ένα demo του παιχνιδιού και για να πω την αλήθεια εντυπωσιάστηκα και σαν συνέπεια περίμενα πώς και πώς την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Κάτι ο τίτλος, κάτι το θέμα του, κάτι τα γραφικά του, πρέπει να ομολογήσω ότι εντυπωσιάστηκα. Πότε όμως ένα demo είπε όλη την αλήθεια; Με την ευκαιρία θυμήθηκα και ένα ανέκδοτο πάνω σε αυτό το θέμα. Πεθαίνει που λέτε ένας gamer και πάει στον παράδεισο. Τον βλέπει ο Αγιος Πέτρος και τον ρωτάει σε ποια κατηγορία ανήκει. "Gamer" του λέει ο φίλος μας. "Gamer;", ρωτάει ο Αγιος Πέτρος. "Δεν υπάρχει τέτοια κατηγορία εδώ". Πιάνει που λέτε το Hexantium του παραδείσου ο φίλος μας και αρχίζει να ψάχνει στα Windows 153.41. Βλέπει κάπου ένα icon με το όνομα Hell και το ανοίγει. Και τι να δει. Μπουζούκια, γυναίκες, τσιγάρα, ποτά και ξενύχτια. "Εδώ θα πάω" λέει στον Αγιο Πέτρο και δεν κάθεται να ακούσει τις διαμαρτυρίες του αγαθού παππούλη.

Φτάνει που λέτε στην κόλαση και οδηγείται πράγματι σε ένα χώρο όπου γίνεται το χάος. Οτι επιθυμεί η ψυχή του το βλέπει μπροστά του. Στο βάθος όμως υπάρχει μια μεγάλη πόρτα η οποία λίαν συντόμως ανοίγει και εμφανίζεται ο εωσφόρος αυτοπροσώπως. "Κύριοι, εδώ είναι ο προθάλαμος, προχωρείστε στην κυρίως κόλαση" φωνάζει ο κερασφόρος κύριος και τους οδηγεί σε ένα φρικτό μέρος με καζάνια. "Εχετε καμμία ερώτηση πριν την αιώνια καταδίκη;", ρωτάει ο διάβολος και απελπισμένος πετάγεται ο φίλος μας ο Gamer. "Μα καλά, εγώ στο menu του παραδείσου είδα γυναίκες, χλιδή και κραιπάλη", τονίζει αλαφιασμένος και ο σατανάς γελάει ολόψυχα πριν του απαντήσει. "Μα εσύ φίλε μου είδες μόνο το demo μας"!



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το Excalibur, τα δυο Conan, την Red Sonya και ότι άλλο συναφές μπορείτε να βρείτε. Ακούστε και για μια-δυο ώρες τα Carmina Burana του Karl Orf έτσι για να μπείτε στο πνεύμα ...

Αυτό που θέλω να σας πω είναι να μην παίρνετε ως δεδομένο ότι βλέπετε σε οποιοδήποτε demo. Κανονικά δεν έπρεπε να σας τα λέω όλα αυτά στο συγκεκριμένο review από τη στιγμή που το παιχνίδι είναι εξίσου καλό με το demo, αν όχι καλύτερο. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Να επιτέλους και ένα adventure που σεναριακά έχει σχέση με τα επιτραπέζια και τα RPGs. Οχι βέβαια άμεση μια και δεν έχει καμμία σχέση με τους κόσμους αυτούς αλλά το θέμα του είναι 100% επικό. Ονομάζεστε Werner Von Walenrod και η κληρονομιά που πέφτει στους ώμους σας είναι πολύ βαριά. Ο πατέρας σας ήταν, μέχρι που σκοτώθηκε, ένας από τους περιβόητους Dragon Knights. Εσείς είσαστε ο τελευταίος της γενιάς σας και η αποστολή σας είναι αρκετά δύσκολη. Πρέπει κατ' αρχήν να εκδικηθείτε για το φόνο του πατέρα σας από τον μαύρο ιππότη (γεια σου συνάδελφε!) Haagen Von Diakonov και κατά δεύτερο λόγο πρέπει να κατορθώσετε να γίνετε ένας αξιοσέβαστος Dragon Knight και συνεχιστής της παράδοσης των Walenrods. Ομως ο δρόμος μέχρι το χρίσμα του ιππότη είναι μακρύς και δύσκολος. Και ανά πάσα στιγμή μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ του δρόμου της σοφίας ή του δρόμου της δύναμης και της βίας. Οποιο δρό-









μο και αν ακολουθήσετε θα κερδίσετε κάποιους ψήφους στο συμβούλιο των ιπποτών αλλά θα χάσετε κάποιους άλλους.

Και ας μην ξεχνάμε ότι μεγαλώσατε σαν ένα απλό χωριατόπαιδο υπό το άγρυπνο βλέμμα του επιστάτη του μακαρίτη του πατέρα σας. Αυτό με δυο λόγια είναι το σενάριο του Dragon Lore. Εδώ όμως σταματώ γιατί θα μπορούσα να γράψω άλλες πέντε σελίδες για το σενάριο και μόνο, το οποίο και πρωτότυπο είναι και μεστό και εθιστικό αλλά και πολύ όμορφα δομημένο. Και πάμε ταχέως να δούμε και τον τεχνικό τομέα, αν όντως ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις ενός τέτοιου σεναρίου.

Και με το παραπάνω μάλιστα! Περιττό να σας πω ότι είδα τουλάχιστον δεκαπέντε φορές την ανεπανάληπτη εισαγωγή του παιχνιδιού και κάθε φορά έμενα με το στόμα ανοιχτό! Αμα σας πω ότι πρόκειται για την καλύτερη εισαγωγή που έχω δει ποτέ σε υπολογιστή (μαζί με αυτή του Shadow of the Beast II στην AMIGA) τόσο σε θέμα όσο και σε γραφικά και ήχο, θα με πιστέψετε; Σε τι να πρωτοαναφερθεί κανείς. Στον εκπληκτικό μαύρο ιππότη που κάνει την εμφάνισή του καβάλα σ' ένα δράκο ή στην ανεπανάληπτα επική μουσική που ακούγεται; Αλλά και μέσα στο παιχνίδι τα πράγματα είναι εξίσου καλά. Κατ' αρχήν η απεικόνιση γίνεται σε full-screen και τα γραφικά είναι πραγματικά εκπληκτικά. Τα sprites είναι τεράστια και πολύ λεπτομερή με όμορφη κίνηση αλλά αυτό που πραγματικά με συγκλόνισε ήταν τα backgrounds. Φοβερές τοποθεσίες και πανέμορφα χρώματα συνθέτουν μια οπτική πανδαισία που πολύ δύσκολα θα ξεχαστεί. Κάθε τρεις και λίγο υπάρχουν ψευδο- interactives τα οποία δικαιολογούν απόλυτα τα δύο CD που υπάρχουν στη συσκευασία του παιχνιδιού. Εκεί που λίγο απογοητεύτηκα ήταν στην κίνηση του χαρακτήρα σας η οποία γίνεται ανά τετράγωνα, κάτι παρόμοιο με αυτό που είχαμε δει στα Eye of the Beholder και Lands of Lore. Αυτό όμως που με αποζημίωσε ήταν η εκπληκτική κίνηση όταν πηγαίνετε σε κάποια μακρινή τοποθεσία. Κυριολεκτικά πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε.

Πάμε όμως πολύ γρήγορα και στον ήχο ο οποίος είναι εξίσου ποιοτικός. Μόλις ξεπεράσετε το σοκ της εισαγωγικής μουσικής ίσως απογοητευτείτε λίγο γιατί δεν υπάρχει μουσική στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Εκεί που πρέπει όμως, η κάρτα ήχου κυριολεκτικά βρυχάται παίζοντας μερικές από τις πιο επικές μελωδίες που έχω ακούσει ποτέ. Η ομιλία είναι πολύ υψηλής ποιότητας ενώ και τα ηχητικά εφφέ ξαφνιάζουν με την ποικιλία τους. Οταν περπατάει ένας σκελετός ακούτε τα κόκκαλά του που τρίζουν!



Φοβερά πράγματα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν πιστεύω ότι θα παρουσιάσει το οποιοδήποτε πρόβλημα αλλά στο gameplay τα πράγματα είναι σχετικά μοιρασμένα. Υπάρχουν μερικοί πολύ έξυπνοι γρίφοι οι οποίοι είναι απόλυτα μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού αλλά σε γενικές γραμμές είναι αρκετά δύσκολοι.

Επίσης η εξέλιξη του σεναρίου είναι αρκετά στατική μια και το παιχνίδι χωρίζεται κατά κάποιον τρόπο σε οθόνες και αν δε λύσετε κάποιο συγκεκριμένο γρίφο δε μπορείτε να προχωρήσετε. Με δυο λόγια το παιχνίδι παρουσιάζει μια κουραστική στατικότητα και δεν αφήνει ελεύθερο τον παίκτη ενώ λόγω της αρκετά μεγάλης δυσκολίας του πιστεύω ότι θα αποθαρρύνει σχεδόν αμέσως τους αρχάριους.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι με την καλύτερη εισαγωγή που έχω δει στο PC. Φοβερά γραφικά, εκπληκτικός ήχος και μια γενικότερη επική ατμόσφαιρα η οποία με ικανοποίησε απόλυτα. Πρόκειται όμως για ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι το οποίο δε θα το συνιστούσα στους αρχάριους. Δύσκολοι αλλά λογικοί γρίφοι αλλά και μια γενική στατικότητα η οποία σύντομα κουράζει.
Πάντως, αν είσαστε λάτρεις του καλού και "δυνατού" adventure, είμαι σίγουρος ότι θα το αγαπήσετε όπως ακριβώς έκανα και εγώ.

ΑΝΤΟΧΗ 85%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γιββββρούς adventurers.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



THE LEGEND OF KYRANDIA III

HOUSE	WESTWOOD
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Shadow Caster**

Επιτέλους, ήταν θέλημα του Tempus να πέσει ένα παιχνίδι της Westwood στα χέρια μου για review. Γιατί χαίρομαι; Γιατί οι κύριοι της Westwood έκαναν τρεις πολύ εμπορικές επιτυχίες (τα τρία Eye of the Beholder) και αποφάσισαν να φτύσουν κατάμουτρα τη “μητέρα” SSI και να πορευθούν σε αλλότριες οδούς. Και τι κατάφεραν; Κυκλοφόρησαν ένα μέτριο RPG (το Lands of Lore εννοώ), ένα ακόμα πιο μέτριο adventure (το Legend of Kyrandia) και ένα πολύ καλό και διασκεδαστικό δεύτερο μέρος το Hand of Fate. Και έλα που η εταιρεία αποφασίζει να κυκλοφορήσει και τρίτο μέρος σε αυτήν τη σειρά και μάλιστα μόνο σε CD. Εχοντας δει λοιπόν το υπέροχο δεύτερο μέρος και βλέποντας κάποιες πολύ καλές εικόνες περιμέναμε και εμείς κάτι το πραγματικά ξεχωριστό. Και μια ημέρα λοιπόν πέφτει το CD στα χέρια μου. Και τι να δω; Υπομονή, αυτά θα τα πούμε σε λίγο. Πριν συνεχίσω θέλω να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα. Δε μου έχει κάνει τίποτα η Westwood ούτε έχω και κανέναν ιδιαίτερο λόγο να είμαι εναντίον



της, απλά η SSI τυγχάνει να είναι μια από τις μεγαλύτερες συμπάθειές μου και όταν αδικείται δεν ξέρω, κάτι παθαίνω! Τέλος πάντων, συνεχίζω πριν κατηγορηθώ για γκρίζα διαφήμιση. Ε, τι να κάνουμε παιδιά, συμπάθειες είναι αυτές. Οχι ότι αντιπαθώ τη Westwood αλλά πιστεύω ότι θα μπορούσε να προσφέρει πολύ περισσότερα αν παρέμενε υπό την πτέρυγα της Μεγαλειοτάτης (την SSI εννοώ). Προχωρώ ευθύς αμέσως στο παιχνίδι διότι ο Σάμιος με πλησιάζει με απειλητικές διαθέσεις. Ξεκινάμε λοιπόν με το ...



ΣΕΝΑΡΙΟ

Μμμμ, καλά ξεκινάμε. Θυμάστε τον “κακό” του πρώτου μέρους, τον παλιάτσο που άκουγε στο όνομα Malcolm; Αυτόν που είχε πετρώσει στο τέλος του Legend of Kyrandia και του οποίου το άγαλμα είχε κτυπηθεί από κεραυνό στο τέλος του Hand of Fate; Ε, λοιπόν στα δυο προηγούμενα παιχνίδια (άμεσα στο πρώτο και έμμεσα στο δεύτερο) είδαμε το κακό που είχε κάνει ο ποταπός γελωτοποιός στην ταλαιπωρημένη χώρα της

Kyrandia. Κανείς όμως δε ζήτησε να μάθει τη δική του εκδοχή της ιστορίας, όλοι έσπευσαν να τον καταδικάσουν αναλαμβάνοντας το ρόλο των μαρτύρων, του δικαστή και των ενόρκων ταυτόχρονα. Το ρόλο λοιπόν του αδικημένου γελωτοποιού αναλαμβάνετε στο τρίτο μέρος της σειράς και μοναδικό σας μέλημα είναι να αποκαταστήσετε τη φήμη σας. Ομως τα πράγματα είναι πολύ σκούρα. Κατ' αρχήν, αφού όλοι ξεπεράσουν το σοκ της επανεμφάνισης του μισητού Malcolm, μαθαίνετε ότι σας έχουν εξορίσει και ότι είσαστε πλέον persona non grata (ανεπιθύμητο πρόσωπο ελληνιστί) για τη χώρα και το λαό της Kyrandia. Και κατά δεύτερο λόγο ανακαλύπτετε ότι δεν έχετε πλέον στη διάθεσή σας τη μαγεία η οποία τόσο



σας είχε βοηθήσει στην άνοδό σας στην εξουσία. Ζόρικα με δυο λόγια τα πράγματα. Είσαστε εντελώς μόνοι σας και ένα είναι σίγουρο, ότι κανείς δεν πρόκειται να τείνει χείρα βοηθείας σε αυτήν τη "δίκαια" σταυροφορία σας. Ουπς λάθος. Δεν είσαστε εντελώς μόνοι σας. Μόλις παρακολουθήσετε την πολύ έξυπνη εισαγωγή θα ανακαλύψετε ότι ο κακός σας εαυτός (αφού ξεφορτώθηκε τον καλό σας εαυτό) ανέλαβε να σας συντροφεύσει σε αυτήν τη μοναχική σας αναζήτηση και να σας "βοηθήσει" όσο το δυνατόν περισσότερο. Μη μου πείτε; Αρκετά καλό και σχετικά πρωτότυπο το σενάριο το οποίο από το πρώτο δευτερόλεπτο παρουσιάζει άφθονα στοιχεία έξυπνου και εκλεπτυσμένου χιούμορ. Για να δούμε όμως τι έχει να μας πει το παιχνίδι στη συνέχεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινάει, φυσικά, με την εισαγωγή. Εδώ τα γραφικά είναι πολύ όμορφα με άφθονη λεπτομέρεια, πολλά χρώματα και ομαλή αλλά κάπως αργή κίνηση. Οπως είναι της μόδας στα παιχνίδια CD τον τελευταίο καιρό, τα γραφικά της εισαγωγής είναι τρισδιάστατα rendered και μάλιστα πολύ καλής ποιότητας. Και προχωράμε στο κυρίως παιχνίδι. Μάλιστα. Ξεκινάμε λοιπόν με θετικά στοιχεία μια και η απεικόνιση στο κυρίως παιχνίδι είναι full-screen σε τέτοιο σημείο που η "μπάρα" με τις εντολές και το inventory είναι κρυμμένη και εμφανίζεται μόλις πλησιάσετε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης. Να οι ομορφιές από τη Westwood. Και σίγουρα αυτό είναι κάτι που γενικά λείπει από τα παιχνίδια του είδους αν και ολοένα και περισσότερα adventures είναι πλέον full-screen και αυτό είναι σίγουρα παρήγορο. Τα backgrounds είναι όμορφα σχεδιασμένα και γενικά μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού αν και δεν είμαι και φανατικός φίλος αυτού του στυλ. Ολοι πλέον γνωρίζουν ότι "τη βρίσκω" με σκοτεινά και εφιαλτικά backgrounds αλλά αυτό δεν έχει σχέση με το θέμα μας. Η λεπτομέρεια είναι αρκετά καλή και τα χρώματα σωστά αν και κάπως "θαμπά". Τουλάχιστον εμένα έτσι μου φάνηκαν. Επίσης η προοπτική του βάθους που προσπαθεί να μας δώσει το παιχνίδι δεν είναι και η καλύτερη που έχω δει. Ας μην αρχίσω τη γκρίνια όμως διότι στο παιχνίδι υπάρχουν μερικές πραγματικά εντυπωσιακές σκηνές. Και πάμε στα sprites. Εδώ υπάρχει κάποιο μικρό, ή μάλλον σχετικά μεγάλο, πρόβλημα. Κατ' αρχήν το sprite του Malcolm, όπως και στο πρώτο μέρος, είναι απαράδεκτο. Είναι δυνατόν να πιστέψει κανείς ότι ένας τόσο γελοία και άθλια ντυμένος παλιάτσος μπορεί να είναι στην πραγματικότητα ένας τόσο "κακός" ήρωας; Ποιος να πάρει στα σοβαρά ένα sprite το οποίο φοράει ένα άθλιο καπέλο με κουδουνάκια και μυτερά παπούτσια και έχει ένα απαράδεκτο κάτασπρο αφανέ μαλλί; Εγώ πάντως όχι. Που πήγε η φοβερή















Zanthia η οποία άλλαζε ρούχα ανάλογα με το κέφι ή με την τσαντίλα της; Αυτές ήταν ομορφιές. Η πώς μπορεί να πάρει κανείς στα σοβαρά έναν "κακό εαυτό" ο οποίος φοράει επίσης ένα άθλιο καπέλο με κουδουνάκια, είναι εντελώς μπούλης, έχει ένα βλακώδες μουστακάκι και μικρά κερατάκια; Είπαμε, καλό το χιούμορ αλλά όταν ο ήρωας δε σε εκφράζει τότε τι να παίξεις; Και μη μου πείτε ότι η Rosella ή η "κατινο-μάνα" της σας εκφράζουν; Ασχετο! Ξεπερνώντας την απογοήτευση από το sprite του κεντρικού ήρωα περνάμε στα υπόλοιπα sprites. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα. Τα διάφορα sprites που συναντάτε στο υπόλοιπο παιχνίδι είναι αρκετά λεπτομερή, με σωστά χρώματα και καλή κίνηση αλλά δεν ξέρω, νομίζω ότι κάτι τους λείπει. Κάτι στο σχεδιασμό τους με εκνευρίζει.





Τέλος πάντων, το ξεπερνάμε και αυτό και πάμε στον ήχο. Αχά. Πολύ καλά τα πράγματα. Στη μουσική δε θα σταθώ ιδιαιτέρως μια και ποτέ δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία και στην προκειμένη περίπτωση δεν αποτελεί κάτι το φοβερό. Ομως τα ηχητικά εφφέ πραγματικά τα διασκέδασα πολύ. Κατ' αρχήν η φωνή του Malcolm είναι "γνήσια κακή", πολύ ειρωνική και μοχθηρή και ταιριάζει απόλυτα στην προσωπικότητά του.

Επίσης μεταβάλλεται ανάλογα με τη "διάθεση" που θα επιλέξετε, αλλά σ' αυτό θα αναφερθούμε αργότερα. Αυτό που μου έκανε πραγματική εντύπωση είναι το κοινό που ακούγεται να γελάει όποτε λέει κάποια ατάκα ο "ήρωάς" μας. Μου θύμισε αυτές τις παλιές αμερικάνικες κωμικές σειρές και πρέπει να ομολογήσω ότι γέλασα πολύ. Πολύ έξυπνο, πρωτότυπο και εξίσου όμορφο. Αυτά και με τα τεχνικά του παιχνιδιού. Πάμε παρακάτω με ...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Στον τομέα του χειρισμού τα πράγματα είναι σε γενικές γραμμές όπως ήταν και στα δυο πρώτα μέρη της τριλογίας. Point-and-click το interface, τα αντικείμενα απεικονίζονται στο inventory σας με τη μορφή icon αλλά πέρα από αυτά υπάρχουν και κάποιες καινοτομίες. Συγκεκριμένα υπάρχει μια σοβαρή καινοτομία η οποία υπάγεται στο χώρο των συνομιλιών. Εχετε στη διάθεσή σας τρεις διαφορετικές "προσεγγίσεις" όσον αφορά τη συμπεριφορά σας προς το συνομιλητή σας.

Μπορείτε δηλαδή να το παίξετε καλός, να είσαστε ο κανονικός αυθάδης και ειρωνικός εαυτός σας ή να φλομώσετε τον άλλο στο ψέμα. Οπως καταλαβαίνετε θα κληθείτε αρκετές φορές να επαναλάβετε κάποιο διάλογο











με την κάθε μια από τις συμπεριφορές μέχρι να βρείτε την κατάλληλη. Και φυσικά δε χρειάζεται να σας πω ότι ο κάθε χαρακτήρας θέλει τη δική του προσέγγιση και αντιδρά διαφορετικά σε καθεμία από τις συμπεριφορές. Μια πραγματικά υπέροχη καινοτομία η οποία προσθέτει πολλά στο κατά τα άλλα πάσχον gameplay. Γιατί είναι πάσχον; Αυτό θα σας το πω ευθύς αμέσως. Κατ' αρχήν οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά προβληματικοί. Είναι αποσπασματικοί, ασύνδετοι μεταξύ τους, χωρίς να προωθούν σημαντικά την εξέλιξη του παιχνιδιού και γενικά είναι αλλοπρόσαλοι. Γιατί; Διότι ο ένας γρίφος είναι γελοία εύκολος ενώ ο επόμενος θα σας ταλαιπωρήσει αφάνταστα. Ο επόμενος είναι πανεύκολος, μετά πανδύσκολος και ούτω καθ' εξής. Στοιχεία για το τι πρέπει να κάνετε στη συνέχεια υπάρχουν ελάχιστα ενώ οι διάλογοι, παρ' όλο που έχουν πολύ χιούμορ, είναι σχετικά ανούσιοι και δε βοηθούν την πλοκή και την εξέλιξη του παιχνιδιού. Επίσης οι γρίφοι δεν είναι σχεδόν ποτέ λογικοί ενώ υπάρχουν και ορισμένοι κυριολεκτικά βλακώδεις, όπως για παράδειγμα το τι πρέπει να κάνετε στη φυλακή ώστε να σας επιτρέψουν να βγείτε έξω. Με δυο λόγια το τρίτο μέρος της σειράς μπορεί να μην είναι το χειρότερο αλλά σίγουρα δεν είναι και το καλύτερο από τα τρία. Εγώ προσωπικά ενθουσιάστηκα με το δεύτερο, μίσησα το πρώτο και απλά συμπάθησα το τρίτο. Εχουμε λοιπόν ... 2, 3, 1 κατά σειρά προτίμησης.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίξτε το Hand of Fate, έτσι για να δείτε τη διαφορά.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο όμως απλά καταφέρνει να ξεφύγει της μετριότητας. Σχεδόν τέλειο τεχνικά χωρίς όμως να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες του CD-ROM όπως κάνουν οι περισσότερες παραγωγές της εποχής. Εμφανίστηκε με αρκετές αξιώσεις αλλά σίγουρα απογοητεύει τους απαιτητικούς μια και η ουσία θυσιάζεται στο βωμό του τεχνικού εντυπωσιασμού και του χιούμορ. Σίγουρα όχι ότι καλύτερο κυκλοφορεί αλλά ούτε και ότι χειρότερο. Αν σας άρεσε από την αρχή η σειρά μην το χάσετε, αλλιώς απλά ρίξτε του μια ματιά.

ΑΝΤΟΧΗ

70%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Απλά συμπαθητικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	82





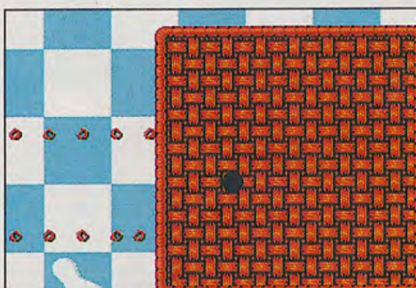
HOUSE	CODEMASTERS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500 1Mbyte

Του **Ν."Darling" Κροντηρά**

Το δεύτερο μέρος του πετυχημένου παιχνιδιού των αδερφών Darling μπορείτε να το δείτε στην έκδοση του MegaDrive στο ίδιο τεύχος του Gamer.

Εδώ έχουμε το κλασικό πρώτο μέρος που είναι από τα καλύτερα action racing παιχνίδια όλων των εποχών και αυτό κυρίως για δύο λόγους: πρώτα είναι η πρωτοτυπία του που σας βάζει στη θέση μικροσκοπικών οχημάτων - μέχρι τεσσάρων ταυτόχρονα στην οθόνη- που αγωνίζονται να βγουν πρώτα στα πιο απίθανα μέρη: ανάμεσα στις σαπουνάδες του μπάνιου, στο μεσημεριανό φαγητό πάνω στο τραπέζι, σε ένα γραφείο με σχολικά βιβλία, στην αμμουδιά ανάμεσα σε κουβαδάκια και φτυαράκια κλπ. Δεύτερον, για το φανταστικό διπλό του όπου μπορείτε να έχετε συναγωνισμό μεταξύ σας και ταυτόχρονα με τα άλλα 2 αυτοκινητάκια του υπολογιστή. Ομως μη νομίζετε ότι παίζετε μόνο με αυτοκίνητα. Υπάρχουν αγωνιστικά, ελικόπτερα, φορτηγά και ημιφορτηγά, αυτοκινητάκια της άμμου κλπ. Μπορείτε να διαλέξετε να παίξετε τον απλό ανταγωνισμό με τους αντιπάλους σας όπου προκρίνεται στον επόμενο γύρο ο πρώτος και ο δεύτερος. Αν είστε στις υπόλοιπες θέσεις απλούστατα χάνετε μία ζωή.



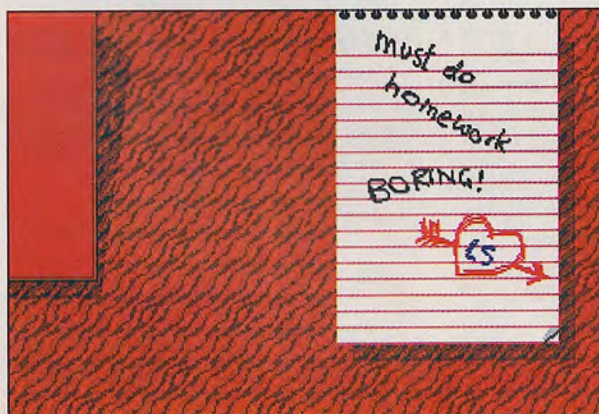




Μπορείτε επίσης να διαλέξετε να ανταγωνιστείτε μόνον έναν από τους αντιπάλους σας σε έναν αγώνα που διεξάγεται ως εξής: όποιος "ρίξει" στον αντίπαλό του μια οθόνη απόσταση κερδίζει έναν πόντο. Οταν ο μετρητής πόντων γεμίσει, είστε ο νικητής.

Επειδή όμως κάθε πόντο που κερδίζετε εσείς τον χάνει ο αντίπαλος(!), το πράγμα είναι εκπληκτικά εθιστικό και προβλέπεται να πέφτει ξύλο και εκτός οθόνης!

Τα σπρωξήματα μεταξύ των αυτοκινήτων είναι κάτι το συνηθισμένο αλλά προσέξτε στις γρήγορες πίστες ότι αν ξεφύγετε από το δρόμο μπορεί να γλιστρήσετε και να βρεθείτε κάτω από το τραπέζι ή το γραφείο ή μέσα στα νερά, πράγμα που σημαίνει χάσιμο αρκετού χρόνου. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 7 χαρακτήρες τη φάτσα του δικού σας αλλά και των αντιπάλων.





ΓΕΝΙΚΑ

Κάπως παλιό από άποψης τεχνικής όπου μόνο το scrolling κρατιέται. Τα γραφικά μέτρια όπως και ο ήχος αλλά καταπληκτικό στο διπλό. Το πιο εντυπωσιακό είναι ότι αποτελείται από 1 μόνο δισκέτα. Προτείνω να αναζητήσετε και το δεύτερο μέρος αν σας αρέσουν τα αγωνιστικά παιχνίδια του συγκεκριμένου τύπου.

ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα από τα καλύτερα διπλά παιχνίδια όλων των εποχών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	89
ΓΕΝΙΚΑ	84





HOUSE	SIERRA/ DYNAMIX
FORMAT	PC, CD-ROM
TEST	486DX/66,SoundBlaster Pro

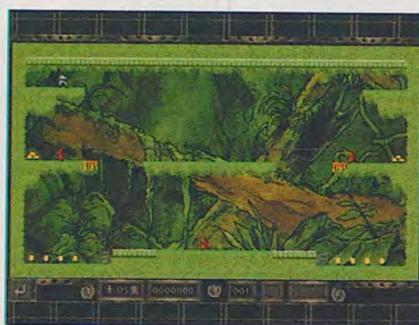
Του **Derek dela Fuente**

Το παιχνίδι πρωτοκυκλοφόρησε το 1982 για τον Commodore 64. Εχει αποκτήσει πλέον τον τίτλο του "κλασικού", έτσι λοιπόν όταν έμαθα ότι επανέρχεται μία νέα έκδοση του δεν ενθουσιάστηκα ιδιαίτερα.

Εχοντας παίξει για μερικές ώρες δεν δυσκολεύτηκα να ανακαλύψω από που επηρεάστηκαν τα γνωστά Lemmings... Είναι ένα platform παιχνίδι που πιστεύω ότι δε θα σας δυσκολέψει καθόλου στην κατανοησή του. Σκοπός σας είναι να μαζεύετε όσο το δυνατόν περισσότερα "δώρα" στην κάθε πίστα. Υπάρχουν 150 τέτοια κατανεμημένα μέσα στα 15 διαφορετικά backdrops δημιουργώντας έτσι ένα παιχνίδι με αρκετή δράση. Φυσικά δε λείπουν και τα στοιχεία εκείνα που θα υποχρεώσουν τον παίκτη να χρησιμοποιήσει και το μυαλό του καθώς υπάρχουν αρκετά παζλ.

Στην αρχή φυσικά όλα θα σας φανούν απλά και πάνω που θα νομίζετε ότι έχετε τον έλεγχο του παιχνιδιού ξαφνικά θα βρεθείτε αντιμέτωποι με αρκετά δύσκολες καταστάσεις. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού φρόντισαν με πραγματικά πολύ έξυπνο τρόπο όχι μόνο να σας δυσκολέψουν τη ζωή αλλά και να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που θα "κλέψει" τον χρόνο σας ευχάριστα!

Οι εχθροί που έχετε να αντιμετωπίσετε έχουν τη μορφή διαφόρων ζώων που πιστέψτε ότι παρά το αποκρουστικό



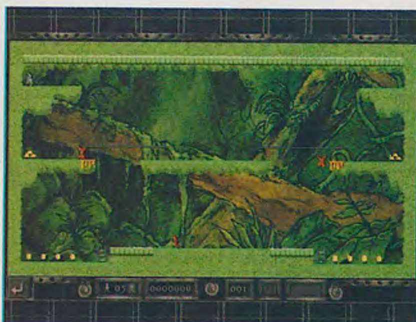
πολλές φορές παρουσιαστικό τους όσο προχωράτε στο παιχνίδι θα εκπλαγείτε από την εξυπνάδα και τις εκπλήξεις που θα ανακαλύψετε ότι κρύβουν.

Ο έλεγχος του παιχνιδιού είναι το ίδιο εύκολος είτε χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο είτε joystick. Την ποικιλία των εργαλείων θα αρχίσετε να την ανακαλύπτετε όταν αρχίσει να δυσκολεύει αρκετά το παιχνίδι. Η δική μας συμβουλή, για να αποφύγετε δυσάρεστες καταστάσεις όπως τον καταιγισμό χτυπημάτων αλλά και την αιμορραγία που τελικά θα σας οδηγήσουν στην απώλεια της ζωής σας, είναι να στήσετε τις δικές σας παγίδες (π.χ. να φτιάξετε τρύπες στο έδαφος) και να ξεφορτωθείτε μερικούς από αυτούς που προσπαθούν να σας σκοτώσουν. Βέβαια, ακριβώς το ίδιο πράγμα κάνουν και οι εχθροί σας ... Για να αποφύγετε λοιπόν τις παγίδες τους θα πρέπει να προσπαθείτε να σκαρφαλώνετε ταχύτατα στις σκάλες και το ίδιο γρήγορα να κατεβαίνετε! Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να έχετε τις αισθήσεις και τα αντανακλαστικά σας σε πλήρη ετοιμότητα και καμιά φορά αυτό δεν φτάνει κιόλας... Μόλις μαζέψετε όλο τον θησαυρό θα ανοίξει μία μεγάλη πόρτα και αυτόματα θα βρεθείτε στο επόμενο επίπεδο. Πρέπει να σημειωθεί ότι τα γραφικά είναι τελικά κατώτερα απο αυτά που περιμέναμε ύστερα μάλιστα από τις φιλόδοξες ανακοινώσεις της Dynamix. Ακόμη και αυτό όμως μπορεί εύκολα να το παραβλέψει κάποιος αφού το gameplay είναι καταπληκτικό! Στα θετικά περνάει και η καλή δουλειά που έγινε στο animation αν και βλέποντας τα sprites εκ πρώτης όψεως δεν σου δημιουργείται αμέσως η εντύπωση ότι πρόκειται για κάτι το εξαιρετικό. Εαν η αντιμετώπιση του υπολογιστή δεν σας δημιουργεί και πολύ μεγάλο ενδιαφέρον δοκιμάστε την γνωστή και σίγουρη συνταγή της κόντρας με κάποιον φίλο σας.

Με την δυνατότητα να παίζετε τις πίστες χωρίς συγκεκριμένη σειρά και με αρκετή βοήθεια που σας παρέχει το ίδιο το πρόγραμμα θα καταφέρετε να μαζέψετε νωρίς αρκετά χρήματα.

Η φοβερή εθιστικότητα του παιχνιδιού καταφέρνει να κρύψει την έλλειψη ποιοτικών γραφικών.

Πάντως είναι ένα από τα παιχνίδια που θα πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε!



ΑΝΤΟΧΗ

80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

A nice platform game.

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	80

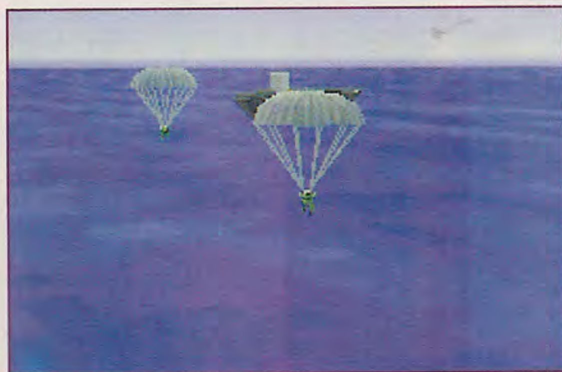


US NAVY FIGHTERS

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Αντε, καιρός ήταν! Τόσα είδη παιχνιδιών κυκλοφόρησαν σε CD-ROM, από adventures και RPGs μέχρι απλά arcades και από εξομοιωτές τίποτα. Και έρχεται που λέτε το U.S. Navy Fighters από το πουθενά να μας ταράξει τα νερά. Είναι αλήθεια ότι λεπτομέρειες για το συγκεκριμένο παιχνίδι μάθαμε μόλις πριν ένα μήνα (όταν κάναμε και το preview στο προηγούμενο τεύχος). Βλέπουμε και εμείς Electronic Arts, υψηλές αναλύσεις και εξομοιωτής και τρέξαμε να το προμηθευτούμε. Ελα όμως που δεν είναι ακριβώς εξομοιωτής. Τι εννοώ; Μη βιάζεστε, θα τα δούμε όλα με τη σειρά τους. Και ξεκινάμε από το "σενάριο". Καλά εντάξει τώρα, τι σενάριο να έχει ένας εξομοιωτής; Αποστολές αναχαίτησης, αποστολές βομβαρδισμού, αποστολές... και περισσότερες αποστολές! Και όμως το US Navy Fighters έχει μια ιδιαιτερότητα. Ασχολείται αποκλειστικά και μόνο με τα μαχητικά αεροσκάφη του αμερικανικού πολεμικού ναυτικού, όπως άλλωστε πολύ ξεκάθαρα δηλώνει και ο τίτλος.



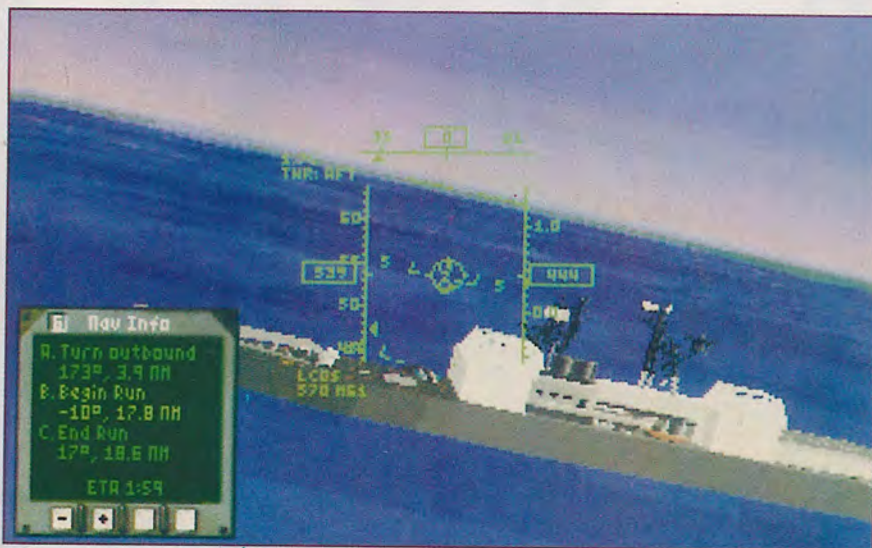
Εχετε τη δυνατότητα να πετάξετε με F-14B Tomcat (yeah!), με F/A-18D Hornet, με A-6E Intruder, με το ολοκαίνουργιο F-22 Rapier αλλά και με κάποια αρκετά παλαιότερα. Με το αλησμόνητο Vought A-7 Corsair και με το αντιπαθέστατο F-104 Starfighter της Lokheed. Εδώ όμως παρατηρούνται κάποιες ιστορικές ανακρίβειες. Κατ' αρχήν το F-22 δεν έχει μπει σε υπηρεσία στο αμερικανικό ναυτικό ακόμα και ούτε υπάρχει πρόβλεψη για κάτι τέτοιο. Και κατά δεύτερο λόγο το F-104 δεν υπήρξε ποτέ σε κανένα αεροπλανοφόρο ενώ το A-7 έχει αποσυρθεί από την ενεργό δράση εδώ και σχεδόν 10 χρόνια! Φυσικά αυτές οι ανακρίβειες εμάς δε μας "χαλάν" καθόλου διότι με αυτό τον τρόπο το USNF μας δίνει την ευκαιρία να πετάξουμε με πολλά διαφορετικά αεροσκάφη, περισσότερα από οποιοδήποτε παιχνίδι του είδους μέχρι σήμερα. Η μεγάλη έκπληξη όμως είναι στα σοβιετικά αεροσκάφη που αντιμετωπίζετε. Υπάρχουν φυσικά τα καθιερωμένα MIG-29 Fulcrum και Su-27 Flanker αλλά όχι μόνο.

Στο USNF βλέπουμε σοβιετικά αεροσκάφη τα οποία μέχρι πρότινος ήταν παντελώς άγνωστα στη Δύση. Τα περισσότερα από αυτά μπήκαν σε υπηρεσία πριν από πολύ λίγα χρόνια ενώ δυο από αυτά είναι ακόμα στο στάδιο του πρωτότυπου. Συγκεκριμένα το MIG-31 Foxhound έχει αρκετά χρόνια σε υπηρεσία αλλά η Δύση γνωρίζει την ύπαρξη λιγότερα από 10 χρόνια. Η ναυτική έκδοση του Flanker, το Su-33 Flanker-D (που είναι και το αγαπημένο μου σοβιετικό αεροσκάφος), υπηρετεί εδώ και πέντε περίπου χρόνια μόνο ενώ το Yak-141 Freestyle (αντικαταστάτης του Yak-38 Forger) δεν ξέρω αν είναι ακόμα υπηρεσιακό. Η Electronic Arts όμως κατόρθωσε να με εκπλήξει ακόμη περισσότερο εμφανίζοντας δυο σοβιετικά αεροσκάφη για τα οποία δε γνώριζα τίποτα. Το Su-34 Flanker (διθέσιο βομβαρδιστικό βασισμένο στο γνωστό Su-27) και το Su-37 Flounder-A. Προσωπικά πρέπει να ομολογήσω ότι έπαθα! Είναι η πρώτη φορά, και ελπίζω η τελευταία, που μια εταιρία με πιάνει στον ύπνο σε ότι αφορά τα πολυαγαπημένα μου μαχητικά αεροσκάφη! Ηδη έχω ξεκινήσει έρευνες για την εξακρίβωση αυτών των στοιχείων αλλά όπως και να έχει το πράγμα δε μπορώ παρά να αποδώσω τα εύσημα στην Electronic Arts για τη φοβερή δουλειά που έχει κάνει σε αυτό τον τομέα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Δείτε Top Gun (αυτό που παίζει ο "φλ...ρος"), Iron Eagle 1 & Red Flag και όλες τις συναφείς ταινίες οποίες δυστυχώς δε είναι και τόσες πολλές.

Πάμε όμως πολύ γρήγορα στα γραφικά του παιχνιδιού γιατί ο χώρος μειώθη-









ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι αμφιλεγόμενου χαρακτήρα. Είναι action ή εξομοιωτής; Κάτι ανάμεσα θα έλεγα. Υπάρχουν στοιχεία ρεαλισμού τα οποία δεν είχα συναντήσει μέχρι σήμερα αλλά η απεικόνιση του cockpit τείνει προς το action. Αν έχετε δυνατό μηχάνημα είμαι σίγουρος ότι θα απολαύσετε τις υψηλές αναλύσεις και θα εκπλαγείτε από τα γραφικά αλλά και σε χαμηλή ανάλυση δεν υστερεί και πολύ.
Ομορφα campaigns, πολλές αποστολές εκπαίδευσης αλλά και mission builder. Ενας πολύ καλός αλλά και πολύ απαιτητικός εξομοιωτής (ναι το λέω!) ο οποίος θα γοητεύσει τους φανατικούς αλλά δε νομίζω να κρατήσει τους άπειρους παίκτες.

κε δραματικά. Αχά! Τι ομορφιές είναι αυτές; Κατ' αρχήν θέλω να επισημάνω τις αναλύσεις που υποστηρίζει το παιχνίδι. Ξεκινάμε από την κλασική ανάλυση 320x280, πάμε στην 648x480 και καταλήγουμε στην απίστευτη ανάλυση 1024x768! Φυσικά την τελευταία θα πρέπει να την ξεχάσετε εκτός και αν διαθέτετε κάποιο Pentium με "πανγρήγορη" κάρτα γραφικών. Ξεκινάει λοιπόν το παιχνίδι και ένα τεράστιο logo με τις λέξεις US Navy Fighters εμφανίζεται στην οθόνη. Η μαγκιά όμως είναι ότι μέσα στα γράμματα βλέπετε video από διάφορα αεροπλανοφόρα. Δεν ξέρω για εσάς, εγω πάντως έπαθα και χάζευα το video για ένα μισάωρο. Μέσα στο παιχνίδι τα γραφικά εξαρτώνται άμεσα από την ανάλυση που θα επιλέξετε. Φυσικά σε 640x480 με όλα τα shading το αποτέλεσμα είναι απίστευτο. Επειδή όμως έχω σχετικά αργή κάρτα γραφικών η κίνηση ήταν αρκετά αργή και "σπαστική".

Τα αεροπλάνα όμως μου πέταξαν τα μάτια έξω! Οτι θα βλέπατε σε μια φωτογραφία το βλέπετε και εδώ. Εθνόσημα, καμουφλάζ, γραμμώσεις και όλα τα συναφή. Αλλά και σε μικρότερη ανάλυση το αποτέλεσμα είναι πάρα πολύ καλό ενώ η κίνηση επιταχύνεται αφάνταστα. Για αυτό το λόγο καλύτερα να αφήσετε κατά μέρους τις υψηλές αναλύσεις αν έχετε αργό μηχάνημα ή κάρτα γραφικών, αν και η διαφορά στα γραφικά είναι αρκετά μεγάλη. Αν ξεκινήσετε κάποιο campaign θα δείτε interactives τα οποία εγώ δεν είχα δει σε κανέναν εξομοιωτή μέχρι σήμερα.

Προσωπικά μου θύμισαν πάρα πολύ τα κινηματογραφικά interactives του Wing Commander III αν και αυτά του USNF υστερούν σε αριθμό και ποικιλία. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός χωρίς όμως να ξεφεύγει από το επίπεδο ποιότητας και ποικιλίας στο οποίο μας είχαν συνηθίσει οι μέχρι τώρα εξομοιωτές. Τίποτα το ιδιαίτερο σε σχέση με αυτά που είχαμε ακούσει μέχρι τώρα δηλαδή. Και πάμε στο χειρισμό.

Εδω αρχίζει και φαίνεται ότι το USNF δεν είναι 100% εξομοιωτής. Το cockpit δεν απεικονίζεται πλήρως, δε βλέπετε όργανα δηλαδή, αν και διάφορα από τα "ζωτικά" όργανα εμφανίζονται σε διάφορα σημεία της οθόνης. Από τη μια αυτό είναι καλό διότι έτσι έχετε καλύτερη ορατότητα αλλά από την άλλη χάνει από άποψη ρεαλισμού.

Ομως τα πολλά πλήκτρα, η πολύπλοκη λειτουργία και οι επιδράσεις της βαρύτητας στον πιλότο αποτρέπουν το USNF από το να χαρακτηριστεί απλά ένα action game όπως τα Wing Commander.



ΑΝΤΟΧΗ
86%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αξίζει τον κόπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	90

Spell Shop

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Φεβρουάριος. Ηδη έχουμε μπει για τα καλά στο 1995 το οποίο διαφαίνεται ιδιαίτερα ευεργετικό όσον αφορά τα computer games τουλάχιστον. Το CD-ROM έχει επικρατήσει ολοκληρωτικά στο χώρο των PC, ο οποίος άλλωστε είναι και ο μεγαλύτερος, θέτοντας νέες παραμέτρους σε ότι αφορά τα παιχνί-



δια και ιδιαίτερα αυτά που απασχολούν τη στήλη αυτή. Είναι πλέον γεγονός ότι το CD τείνει ολοένα και περισσότερο να μονοπωλήσει το χώρο και ότι η δισκέττα αργοπεθαίνει. Μα για όνομα του Tempus, ακόμα και τα shareware προγράμματα σε CD κυκλοφορούν! Προς τι αυτός ο, ιδιότυπος για το ύφος της στήλης, πρόλογος; Η απάντηση είναι πολύ απλή. Το CD-ROM δεν είναι πλέον πολυτέλεια ή "μόδα" στο χώρο των υπολογιστών. Βεβαίως όχι, έχει πλέον καταντήσει είδος πρώτης ανάγκης. Και δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι όποιο περιοδικό του χώρου ανοίξετε, με πρώτο και καλύτερο το USER φυσικά, τα περισσότερα reviews για PC θα αναφέρονται σε παιχνίδια για CD-ROM και μόνο! Και στην τιμή που έχει φτάσει σήμερα το διπλοχρονιζόμενο CD-ROM πιστεύω ότι είναι καλύτερο να αποκτήσετε ένα, παρά να διαμαρτύρεστε συνεχώς για το ότι δεν κάνουμε reviews σε παιχνίδια για δισκέττες. Εδώ έχουμε φτάσει στο σημείο να χαρακτηρίζουμε "μέτρια" κάποια παιχνίδια που πριν από τρία χρόνια θα μας είχαν πετάξει τα μάτια έξω με τα γραφικά τους και μόνο! Και τρια μόλις χρόνια δεν είναι καθόλου λίγα ... Ολα αυτά σας τα λέω γιατί όπως είναι γνωστό "το SpellShop σκέφτεται πριν από εσάς για εσάς". Πριν συνεχίσω με τη λύση αυτού του μήνα (ναι, μόνο μια είναι και αυτή όχι ολόκληρη! Λόγω χώρου για να μην παρεξηγούμαστε ...) θα ήθελα να κάνω μια επισήμανση. Αυτές οι εταιρείες παραγωγής software μας ταλαιπωρούν χωρίς λόγο, άσε που μου φαίνεται ότι ακολουθούν για κάποιο περίεργο λόγο τις κλιματικές συνθήκες της χώρας μας. Τι εννοώ; Μα είναι πολύ απλό. Ξεκινάει χειμωνιάτικα ο χρόνος και οι καινούργιες παραγωγές "βάζουν φωτιά" στους υπολογιστές μας για να μας ζεστάνουν. Η κατάσταση παρουσιάζει μια μικρή ύφεση και στα μέσα της άνοιξης παρατηρούμε μια "άνθηση" στο χώρο του software, ένεκα των πασχαλινών αγορών φυσικά. Ερχεται λοιπόν το καλοκαίρι και οι εταιρείες παίζουν με τα νεύρα μας. Ξεραΐλα έξω, ξεραΐλα και στο χώρο του software. Μα το καλοκαίρι είναι που ο κόσμος έχει τον περισσότερο ελεύθερο χρόνο. Τέλος πάντων. Μπαίνει αισίως το φθινόπωρο και γίνεται χαλασμός. Οι χριστουγεννιάτικες αγορές πλησιάζουν αισθητά και οι φήμες για νέες κυκλοφορίες οργιάζουν. Τα demos δίνουν και παίρνουν και όλοι μας περιμένουμε με κομμένη την ανάσα. Φτάνουν λοιπόν τα Χριστούγεννα και παθαίνουμε πλάκα. Δεν ξέρουμε πού να πρωτοκοιτάξουμε. Η οδός Στουρνάρη παρουσιάζει έναν συνεχή οργασμό κίνησης και το χρήμα "κυκλοφορεί". Το αποτέλεσμα; Δεκάδες νέοι τίτλοι στο σκληρό δίσκο, καθόλου ελεύθερος χρόνος και απειροελάχιστα χρήματα "στην άκρη". Τώρα θα με ρωτήσετε τι με νοιάζει εμένα. Μα φυσικά και με νοιάζει! Είναι δυνατόν να μην έχεις με τι να ασχοληθείς για τρεις ή τέσσερις μήνες και να σου εμφανίζονται δέκα "βαρβάτοι" τίτλοι μέσα σε ένα μήνα; Ρίξτε μια ματιά στα reviews που έκανα σε αυτό και στο προηγούμενο τεύχος και θα καταλάβετε τι εννοώ. Τι Under a Killing Moon, τι Noctropolis, τι Ecstatica, τι ... τι ... τι ... Και που να δείτε στο επόμενο τεύχος. Ε, λοιπόν θα χαλάσω λίγο την έκπληξη και θα σας το αποκαλύψω. Εχουμε λοιπόν και λέμε. Στο επόμενο USER θα έχω την τιμή να σας παρουσιάσω το...

HELL - ACYBERPUNK THRILLER

Τι; Τολμήσατε να το κάνετε preview χωρίς να με ρωτήσετε; Τέλος πάντων, εδώ θα σας παραθέσω ορισμένα πράγματα για το παιχνίδι τα οποία κανένας previewer δε θα μπορούσε ούτε να ονειρευτεί. Το HELL λοιπόν είναι ένα ολοκαίνουργιο adventure τρόμου και φαντασίας το οποίο μας χαρίζει η Take 2 μέσω της, αμφιλεγόμενης κατά την άποψή μου, Gametek. Το ένα και μοναδικό CD του παιχνιδιού αναλαμβάνει να μας μεταφέρει σε ένα αρκετά σκοτεινό μέλλον όπου η αμερικανική κυβέρνηση ελέγχει τις πύλες της κολάσεως και όπου οι ίδιοι οι δαίμονες έχουν "εξελιχθεί" σε μαφιόζους και λαθρέμπορους όπλων. Τελικά είναι αρκετά διασκεδαστικό να σκεφτεί κανείς πόσο πιθανό είναι οι άνθρωποι να "διαβάλλουν" τους δαίμονες και όχι το αντίστροφο. Τέλος πάντων. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντελώς rendered, τρισδιάστατο graphic adventure είναι εξάλλου, ενώ για μια ακόμη φορά (είναι της μόδας άλλωστε) έχουμε διάσημους ηθοποιούς και μη στο ρόλο διαφόρων χαρακτήρων του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ο εκπληκτικός Dennis Hopper ενσαρκώνει τον Mr. Beautiful, ένα δαίμονα/νονό της νύχτας με πολλές φιλοδοξίες. Η πανέμορφη Stephanie Seymour (top model και πρώην σύζυγος του απαίσιου Axel Rose) παίζει το ολόγραμμα μιας πεθαμένης βομβίστριας. Τι άλλο θα δούμε. Επίσης στο ρόλο του (ή της, κανείς δεν ξέρει) Imperator Solux συναντάμε την απαράδεκτη και αχώνευτη Grace Jones. Οπως βλέπετε το Hell μάς έρχεται με πολλές περγαμηνές (τέτοιο casting λέει πολλά) αλλά μένει να δούμε κατά πόσο ανταποκρίνεται και αιτιολογεί τις φιλοδοξίες του. Στα τεχνικά του χαρακτηριστικά δεν έχω κατορθώσει μέχρι στιγμής να βρω κάτι μεμπτό. Τα γραφικά είναι φοβερά λεπτομερή, με σκοτεινά χρώματα και μεγάλη ποικιλία. Ο ήχος είναι πολύ υψηλού επιπέδου ενώ το σενάριο φαίνεται πλήρες, συναρπαστικό και "διαολεμένα" πρωτότυπο. Αλλά κάπου εδω θα σταματήσω. Αν θέλετε να μάθετε λεπτομέρειες θα χρειαστεί να περιμένετε έναν ακόμη μήνα. Απολαύστε τις εικόνες και αναμείνατε στο ... USER σας!





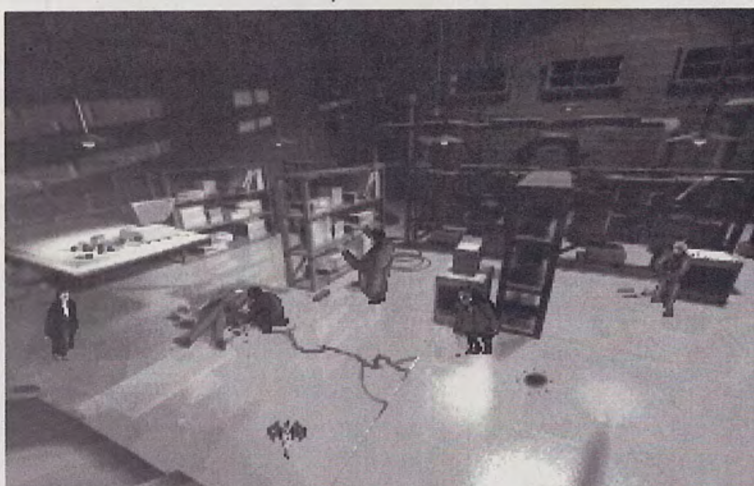


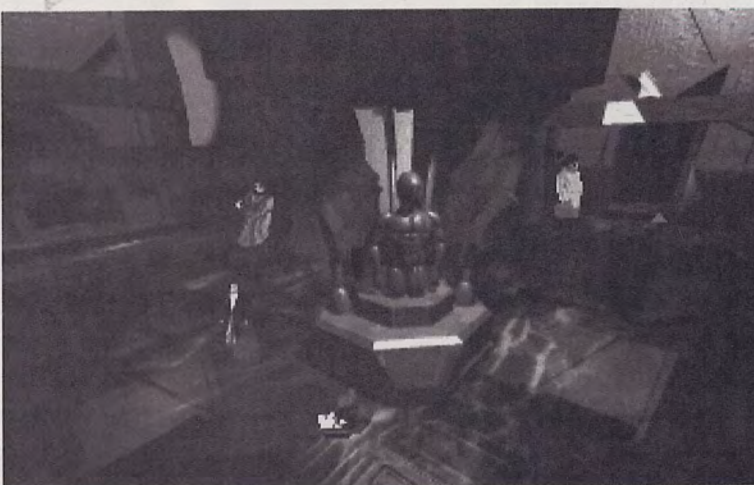


Αμάν! Σταματώ ευθύς αμέσως την πολυλογία και περνώ στη λύση αυτού του μήνα γιατί ο Σάμιος δείχνει να έχει άγριες προθέσεις. Το αντικείμενό μας λοιπόν αυτή τη φορά είναι ένα από τα πιο σκοτεινά και πιο εφιαλτικά adventures που κυκλοφόρησε ποτέ στο PC. Πρόκειται για το υπέροχο, και πανδύσκολο, Bloodnet της Microprose το οποίο

τόσο μας παίδεψε αλλά και τόσο το απολαύσαμε. Πάντως πρέπει να ομολογήσουμε ότι όλοι οι υπεύθυνοι για τη συγγραφή αυτής της λύσης έκαναν πολύ καλή δουλειά. Ολοι οι "συμπολεμιστές" μου έδωσαν τον καλύτερό τους εαυτό και απόδειξη αυτού είναι ότι πριν από τη λύση σάς παραθέτω όλα τα αντικείμενα τα οποία χρησιμοποιείτε για να φτιάξετε όπλα και άλλα αντικείμενα μέσω του Jury Rig. Voi la!







Elvis Cyborg. Εξαρτήματα: cyborg torso, cyborg head, ude utsukushii 66, Sheehy G, Spark Board.

Electronic Lockpick. Εξαρτήματα: lock database, diagnostic unit, lockpick casing

Flame Thrower. Εξαρτήματα: tub, hose, nozzle.

Sunosoidal pulse gun. Εξαρτήματα: sunosoidal pulse gun plans, bionavigator, pulse emitter.

EMP focalizer. Εξαρτήματα: pulse emitter, lockpick casing.

Machine pistol. Εξαρτήματα: 44 caliber chamber, automatic pistol stock.

Praxis 3000. Εξαρτήματα: Level four cloack, Looker chip, dragon soul box, 16 TB memory chip.

Refracrion shield. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, dermal filament, power cells, refraction unit.

Inertial Dispersion Suit. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, dermal filament, power cells, inertia sensors.

Inert/Rad. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, dermal filament, power cells, inertia sensors, radiation screen, energy interface.

Electrolytic Suit. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, dermal filament, power cells, generator stabilizer.

Arno Suit. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, dermal filament, power cells, Muscle Effector.

Wrath ray. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, kevlar





helmet, Bioprocessor, wrath ray plans, electrode.
Neutral Cannon. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, kevlar helmet, Bioprocessor, generator stabilizer.
Biosiphon. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, kevlar helmet, bionavigator, energy interface, house call gel.
Dream Blaster. Εξαρτήματα: Circuitry Lining, kevlar helmet, bionavigator, spark board.
Hero Maker. Συστατικά: Milacemine 27, Corticocyclidine, Nitroamphetamine.
House Call. Συστατικά: Milacemine 27, Vitacompound G, House Call Gel.
Red Lifter. Συστατικά: Milacemine 27, Corticosteroid.
One Track. Συστατικά: Milacemine 27, Pilocarpine Molder.
Breather. Συστατικά: Milacemine 27, Primaphetamin.
Flexi Cast. Συστατικά: Vitacompound G, Muscle Effector, Pilocarpine Molder.
Nightingale. Συστατικά: Bioprocessor, Flexi Cast, House call Gel.
Και ευθύς αμέσως ακολουθεί το πρώτο μέρος της λύσης του Bloodnet.
Στο επόμενο τεύχος θα ακολουθήσει το δεύτερο, και τελευταίο φυσικά, μέρος της λύσης αυτού του έξοχου ομολογουμένως adventure/role playing παιχνιδιού. Ξεκινάμε

BLOODNET

Στην Washington Square. Στο Deirdre Tackett's Lab μαζέψτε το inertia sensor, το dermal filement, το decking unit case, το neural implant plans, το 4 TB memory chip που το τοποθετείτε στο decking unit και το radiation screen. Διαβάστε τις επαφές σας στο contacts.
Στο Times Square. Στο Abyss στρατολογήστε δωρεάν την πρώην ερωμένη σας Monique St. Clair, τη φίλη σας Rymma Fizz και τον φίλο σας Lash Givens. Από τον Cisco Alvarez πληροφορείσθε για τον Hakim Maghsoudi. Από τον μπάρμαν Luke Monterey πληροφορείσθε για τις ικανότητες των μισθοφόρων που συχνάζουν στο Abyss.
O Kyle Avery ζητά 10000$ για να μπεί στην ομάδα σας, ο Max Bax 4500$, ο Nimrod 7 14000$, (αν τον στρατολογήσετε θα αντιμετωπίσετε πολλά προβλήματα στο μέλλον) ο Slash McLachlin 25000$, η Zarah Aviatrix 13000$, ο Fantas Goulakas 10000$, ο Bonton



Himishaka 5000$ και το ναρκωτικό red lifter και η Leeza Five Eagles 1000$ και ένα White Noise Blaster. Αν μιλήσετε στην Armanda Maranda που κάθεται στο πάνω αριστερά τραπέζι στο δεύτερο δωμάτιο θα προκληθεί μία αναίτια συμπλοκή.
Στην 175th st. Στο Electric Anarchy.
Στον Garrick Fizz που βρίσκεται

στο μέσο περίπου της σκηνής θα μιλήσετε αφού πρώτα μιλήσετε σε όλους τους άλλους. Ο Phracktle K. Oss προσφέρει 10.000$ για την εξόντωση του αρχηγού της ασφάλειας στο Transtech. Η Phree Thaught ζητά να ανταλλάξει ένα αναισθητικό αέριο για ένα dragon soul box. Η Auntie Matter ζητά να ανταλλάξει ένα wrath ray για ένα TransTech clearance badge. Ο Chuck ζητά αποδείξεις για τη συνεργασία σας με την Deirdre Tackett. Μιλήστε στον Nai Hilistick.





Στο Canal St. Στο Houston Matrix Rovers. Μαζέψτε το patch cord και το pulse emitter εξάρτημα για το EMP focalizer ή το sinusoidal pulse gun. Ο Hakim Madhshoudi εργάζεται για την επανασυγκόλληση των κομματιών και την επαναβίωση των data angels πειρατών του Cyberspace. Ζητά ένα Praxis 3000. Ο Rags Trammell σας πληροφορεί για την αντιπαλότητα των Witte και Yatchisin με τον Abraham van Helsing. Από τον Larry Owen πληροφορείσθε για τον Timmy Goldfarb. Μιλήστε στον Penn Martinez και στον Reflex Symptoms.

Μπείτε μερικές φορές στο cyberspace σώζοντας κάθε φορά. Δώστε τον κωδικό "hope".

Πάρτε το σημείωμα της Deirdre Tackett και διαβάστε το στο decking unit. Μαζέψτε το C. Flyer memory και το C. Flyer Ego. Θα συναντήσετε με τυχαία σειρά τον Elvis, (δεχθείτε να τον βοηθήσετε), τον Electric Pirate, τον New Klee R. Wynter, τον Zeus, και τον Dreg που θα σας δώσει τον security drone virus.

Στην Ε 125 St. Στο Ludwing Sampson's Lab. Μαζέψτε το Cyborg torso. Ο Ludwing Sampson θα σας δώσει τον κωδικό "zarathustra" και ένα praxis 2300XC. Στο cyberspace χρησιμοποιήστε τον κωδικό "zarathustra". Βγαίνοντας από το cyberspace ο Ludwing Sampson σας επιτίθεται.

Αφού τον εξοντώσετε μαζέψτε τα αντικείμενα του κάνετε search και πάρτε το coveralls που προέρχεται από το metropolitan museum of art, το sunosoidal pulse gun plans, το ude utsukushii 66, και το schonbrun 52. Στο cyberspace χρησιμοποιήστε τον κωδικό "zarathustra".

Με Search μαζέψτε το Sampson text file και διαβάστε το στο decking unit.

Στην Ε 86th St. Στο Central park, search και πάρτε το dirt. Από τον Slick Earl αγοράστε το tub, το hose και το nozzle και από τον Marty το electrode. Η Kimba West ανταλλάσει πληροφορίες για fiber optic cable και σας δίνει τη διεύθυνση της Lenora Major. Μιλήστε στον Jason von Senden και την Karla Malthus. Η Jeaudie ανταλλάσει ένα circuitry lining για το ναρκωτικό psilo blossom. Μιλώντας στον Sanders Tomalin δύο φορές του δίνετε το neural implant plans και παίρνετε ένα 4 TB memory chip, ένα samurai soul box που το τοποθετείτε στο decking unit και την lock database. Από τον Julius αγοράστε το dermal filement και το lapel pin.

Αρνηθείτε να πωλήσετε red lifter στον Dodger αλλά στρατολογήστε τον. Η Mother Mary σας κλείνει ραντεβού στο St. Patrick's Cathedral. Από την Wanda αγοράστε το data spider. Αν κάποιος από την ομάδα σας έχει υψηλά επίπεδα cyberskills, στο decking unit use security drone virus για να αποκτήσετε το loaded data spider αποτελεσματικό όπλο κατά των ανδροειδών security drones που θα συναντήσετε στο Trans Techicals inc. Δώστε στην Petra Stasia το power shell. Μιλήστε στον Bartleby.

Στην Ε. 86th st. Στο Metropolitan Museum of Art. Στον Montgomery Taylor απαντήστε "No" και μετά "Yes" για να σας δώσει την πρόσκληση για το Hellfire club. Η Dauphine Dmitri προσφέρει 25.000$ για τον Babel code. Μιλήστε στον Damean Tocque.

Στην Ε. 51th st. Στο Plaza Hotel. Στην Helen Donaldson πωλήστε για 3500$ το πιστόλι των 9mm. Η Aida Lazar προσφέρει 1800$ για το ναρκωτικό psilo blossom και για ένα virtual viewer. Μιλήστε στην Mara Anacondria. Ο George Yathcisin σας δίνει το TransTech Clearance Badge. Η Eleanor Salem ζητά να μάθει τα μυστικά του Inner Sanctum. Ο Renfield πρώην υπηρέτης βρυκολάκων ζητά να σας υπηρετήσει.

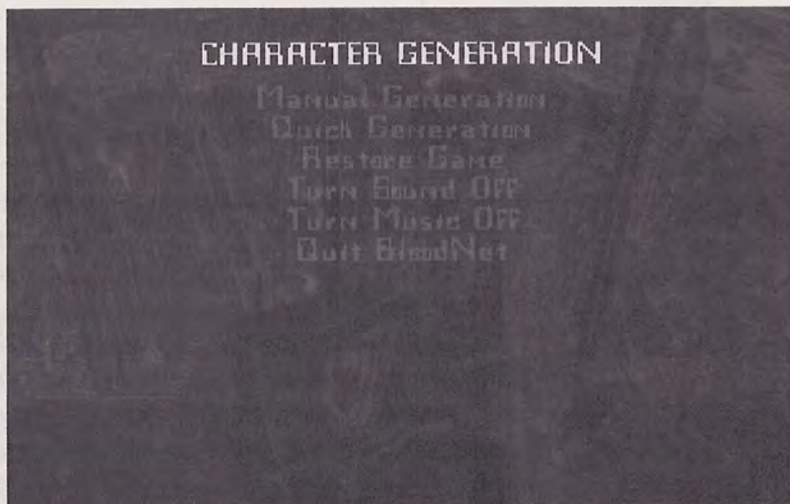
Απαντήστε "Yes" για να μάθετε τη διεύθυνσή του. Μπείτε στο πρώτο από δεξιά δωμάτιο. Από τον Randall Babbitt μαθαίνετε διάφορα κουτσομπολιά για τους προσκεκλημένους.

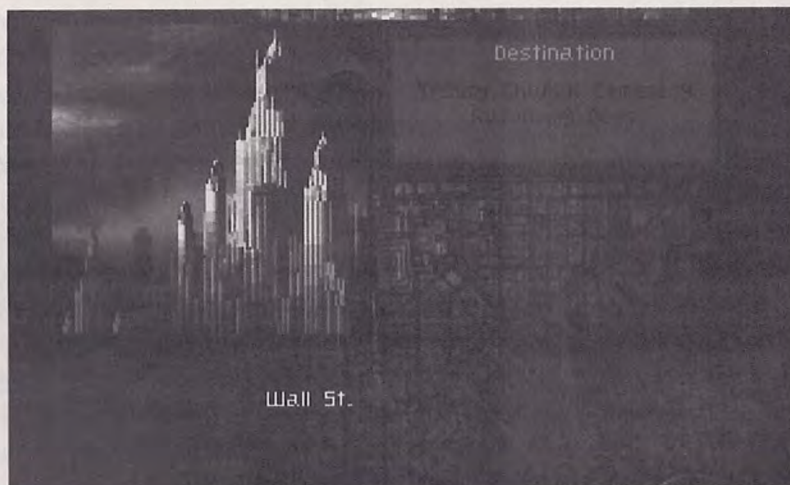
Ο George Druthers θέλει να μπει στο Inner Sanctum. Μιλήστε στην Emily Esaki και στην Tabatha. Φορέστε το lapel pin και μπείτε στο Inner Sanctum.
Μαζέψτε τα μπουκάλια με το αίμα. Οποτε το neural implant σας προειδοποιήσει για απώλεια αίματος χρησιμοποιήστε αυτά τα μπουκάλια. Η Linda Blaue σας δίνει το half amulet. Μιλήστε στον Gi Sang και στον Alexandar Tennant.
Η Topher Winslow ζητά να αγοράσει το ναρκωτικό breather. Μιλήστε στην Tatiana Ebersoll. Η Gwendolyn Finch σας δίνει ένα μπουκάλι αίμα. Ο Bertrand Foucault ζητά να τον βοηθήσετε να αποκτήσει το nanomachine assebler που παράγει τεχνητό αίμα. Βγήτε έξω και πουλήστε το lapel pin στον George Druthers για 1000$. Βγείτε στην κύρια αίθουσα και δώστε στην Eleanor Salem ένα μπουκάλι αίμα. Στο επόμενο δωμάτιο μιλήστε στην Catherine Concorde. Λέγοντας στον Frank Donaldson ότι συναντήσατε τη γυναίκα του σας δίνει 1000$ για να κρατήσετε κλειστό το στόμα σας. Ο Walter McCalaster και η Courtney σας αποπέμπουν. Στο επόμενο δωμάτιο ο Braque Picaro και ο Griff Spater αλληλοκατηγορούνται για την ψυχολογική κατάσταση της κοινής τους ερωμένης Larisa Mayne και ζητούν να την βοηθήσετε, ενώ η ίδια ισχυρίζεται ότι ευθύνεται η τρέλλα της. Στο επόμενο δωμάτιο μιλήστε στον Dr. Gawesque.
Στο Canal St. Στο Cafe Voltaire. Μιλήστε στον Duchamp Pynchon. Ακούστε το ποίημα της UltraViolet. Αγοράστε το Medical Kit από τον Xandro. Πληρώστε στην Lenora Major τα 25000$ και μπήτε στο cyberspace με τον κωδικό "major".

Στο επόμενο δωμάτιο ο Oscar Nandez, η Jane Queen Possible και η Joyce Reverb σάς πληροφορούν για το Kafka Conspiracy. Ο Moliere Ten Street και η Wendy Range σας μιλούν για τον Cyril Thorpe. Ο Gery Soo σας δίνει ένα κωδικοποιημένο σημείωμα και σας παραπέμπει στον Benny Puzzle. Μιλήστε στον Benny Puzzle και στον Cyril Thorpe.
Στο Wall St. Στο Autonomy dogs. Ο WildChild (Timmy Goldfarb) σας λέει τον κωδικό "mozart". Ο Sabaccatus St. Aubens προσφέρει 40000$ για τη δολοφονία του Markus Piston των Hard Metals. Μιλήστε στην Briss.Στο W. 66th St. Στο Hard Metals. Η Liquid Nails για 2000$ σας δίνει την διεύθυνση του Strongarm Tacktick. Ο Markus Piston για ένα Haas-Peters προσφέρει 4000$, ένα dermal filement και ένα refraction unit. Ο Clank Sprocket προσφέρει ένα EMP focalizer για ένα μηχανικό πόδι. Μην στρατολογήσετε τον Tempered Steele.
Στο W. 66th St. Στο Strongarm Tacktick. Αγοράστε το diagnostic unit, το lockpick casing και το spark board. Κάντε Jury ring και asseble το Elvis Cyborg, το electronic lockpicks και το flame thrower.
Στο decking unit use Elvis mind και διώξτε τον Garrick Fizz.
Στην E. 51th st. Στο St. Patrick's Cathedral. Μαζέψτε τα holy water cruets. Κάντε search και πάρτε το σταυρό. Μιλώντας στην Mother Mary, στον Brother Complicitus και πάλι στην Mother Mary πληροφορείσθε για την αντιδικία της εκκλησίας με την εταιρεία TransTechican και τον εκπρόσωπό της William Dougan. Φορέστε το TransTech Clearance Bagde και πηγαίνετε στο ...Στο TransTechical inc. Μιλήστε στην Elaine Bigelow και δώστε της 100$. Μιλήστε στην Jackqueline Fabray.
Στο Security μιλήστε στον Chief Daryl Paine και μετά την συμπλοκή μαζέψτε τα αντικείμενά του. Search και μαζέψτε το CyberCrackdown list, το Tackett's Essence το Wrath ray plans, το Tackett associate list



και το dragon soul box.
Στο Emily Esaki search και μαζέψτε το lapel pin. Στο Billy Dougan, μιλώντας στον Billy Dougan σας παραπέμπει στον Walter McCalaster. Στο Walter McCalaster search και μαζέψτε το lapel pin. Ο McCalaster σας αποπέμπει.
Στο Nanotech Lamp μιλήστε στην Cara Watson. Ο Dr. Framp σας ενημερώνει για τις θεραπευτικές ιδιότητες των nanomachines. Μαζέψτε το Buzzsaw, το 4 Nanoblast Micromissiles και το nanoblast. Search και μαζέψτε το blood-producing nanotech, το service nanomachine





και το wireless effector. Για να μπείτε στην κλειδωμένη αποθήκη use electronic lockpicks. Μαζέψτε το fiber optic cable και το praxis 3000. Search και μαζέψτε το azrael soul box και το level four cloack.
Στην W. 23rd St. Στο Kafka Conspirasy. Ο Coover Tristan ζητά να κλέψετε το transmitter από τους Icon Robbers αλλά χωρίς βία. Μιλήστε στον Words Blanque και την Chrysalis.
Στο Times Square. Στο Lazlo Green. Δώστε στον Lazlo Green το insul suit. Θα σας αναφέρει το TransTech Notional Lab, το morphp spawer, και τον κωδικό του cyberspace "blackwood". Search και πάρτε την gas mask.
Στην 175th st. Στο Electric Anarchy. Μην μιλήσετε στον Garrick Fizz γιατί θα φύγει η Rymma Fizz από την ομάδα σας. Μιλήστε στον Phracktle K. Oss για να πάρετε τα 10.000$. Δώστε στην Phree Thaught το dragon soul box για να πάρετε το αναισθητικό αέριο Somna-Vapor. Με το Tackett's associate list πείθετε τον Chuck για την σχέση σας με την Deirdre Tackett.
Στην W. 96th St. Στο Icon Robber's Studio. Μιλήστε στον Lude Moshe, στον Rigginbotham, στον Squid και στον Cody. Στο inventory κάποιος από την ομάδα σας να φορέσει την Gas Mask και ο ίδιος use SomnaVapor. Search και πάρτε το multichanell tramsitter, το virtual viewer, το refraction unit, το generator stambilizer, τα δύο Holofilm και την codaque 4000 holocam.
Στην W. 23rd St. Στο Kafka Conspirasy. Δώστε το multichanell transmitter στον Coover Tristan.
Στην E. 125th St. Στο Dooms Pilots. Μιλήστε στον Stive. Η Scream Wipe σας δίνει τον κωδικό του cyberspace "TTheat". Ο Ghost Walker σας δίνει το tip για την χρήση Pliso Blossom ή Vasopressin στο Cybersapace και την διεύθυνση της Madame Mescal. Δώστε στην Sis Konfigg το four level Cloack και θα σας δώσει τον κωδικό του cyberspace "NYVAULT".
Ο Holograham σας αναφέρει το safecracker και ότι είναι επικίνδυνο να κλέψετε τέτοιο ποσό από την τράπεζα της Νέας Υόρκης ώστε η συνολική πίστωσή σας να ξεπεράσει τα 200000$.
Στην W. 79th St. Στο Flux Riders. Μιλήστε στην

Oona Flyte και τον Hondo. Ο Jaz Bob ανταλλάσει ένα azrael soul box για ένα 16 TB memory chip. Η Bid Dina σας δίνει ένα data spider και την διεύθυνση των Sid 'n' Nancy.

Στην W. 125th St. Στο Sid & Nancy. Κάποια Nancy σας προσφέρει το instapigment. Από κάποια άλλη Nancy αγοράστε το doppelganger για 4000$, ή για ένα Laser Rifle, ένα laser pistol και ένα dermal filement. Πωλήστε το praxis 2300XC για 5000$ σε ένα Sid. Μεταμφιεσθείτε με το instapigment και πηγαίνετε ...

Στην 175th St. Στο Cloisters. Μιλήστε στον Sir Henry, στον Sir Fintin, στον Sir Dean, στον Sir Faustus και τον Sir Chysostom. Στο πρώτο κελί, για να περάσετε τον έλεγχο του Sir Theodoric, use codaque 4000 holocam, επιλέγοντας record κινηματογραφήστε τον εαυτό σας. Κατόπιν επιλέγοντας play αντανακλάται το είδωλό σας στον καθρέπτη. Μιλώντας στον Sir Theodoric θα σας δώσει το cross και το stake. Search και θα αποκαλυφθούν τα κρυμμένα αντικείμενα. Στο επόμενο κελί ο Sir Anias αναζητά το breastplate του φίλου του sir Randall. Στο επόμενο κελί ο Sir Dominick σας δίνει το Nosferatutam που σκοτώνει το βρυκόλακα που θα σας δαγκώσει. Μιλήστε στον Archabbot Herschel και τον Sir Brigham. Στο επόμενο κελί ο Sir Sebastian σας αποπέμπει. Στο επόμενο κελί ο Sir Helveticus προσφέρει 25.000$ για να βρείτε τον αδελφό του Stewart Tolchinsky που είναι εθισμένος στο Red Lifter. Η Lady Remington σας δίνει ένα stake.



Στην W. 96th St. Στην Madam Mescal. Αγοράστε το Hero Maker ή καλύτερα αγοράστε τα συστατικά του (Milacemine 27, Corticocyclidine, Nootroamphetamine) και κάντε juri rig. Ένας απλός τρόπος για να κερδίσετε χρήματα είναι να αγοράσετε tub, hose και nozzle, να συναρμολογήσετε Flame Thrower και να το πωλήσετε στην Madam Mescal.

Στην W. 125th St. Στο Sid & Nancy. Ο Sid δεξιά είναι ο χαμένος αδελφός του Sir Helveticus. Μιλήστε του και δώστε του το hero maker για να έλθει στην ομάδα σας απομακρύνοντας προσωρινά π.χ. τον Dodger.

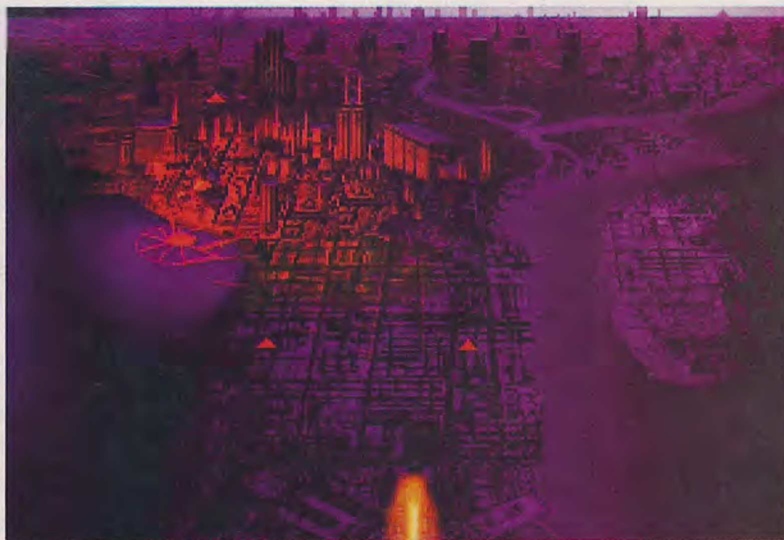
Στην 175th St. Στο Cloisters. Από τον Sir Helveticus εισπράξτε τα 25000$ για την εύρεση του αδελφού του. Στην Wall St. Στο Trinity Church Cemetery. Οσο διαρκεί το instapigment. Η Louella Travesty σας δίνει ένα garlic. Μαζέψτε το Jellied Gas και αδιαφορήστε για το φέρετρο γιατί είναι αγιασμένο με holy water. Ο Christian Proels σας δίνει ένα stake. Μιλήστε στον Conamaugh Stewart, στον Bert Rant και την Liz Ballasteros.

Στην Ε. 86th St. Στο Central park. Αν η Kimba West είναι στο πάρκο, (τις ώρες της ημέρας) δώστε της το fiber optic cable και μιλήστε στον Jason von Senden. Τώρα μπορείτε να μπείτε στο cyberscape από το Central park. Στρατολογήστε ξανά τον Dodger.

Στην Ε. 28th St. Στο Bellevue Hospital. Μιλήστε στον Karl Gavin LPN και στην Ellen Flyer. Στο επόμενο δωμάτιο στην Dr. Barton απαντήστε "yes" αν έχετε να θεραπεύσετε κάποιον από την ομάδα σας. Πάρτε το vitacompound G, την corticocyclidine και την pilocarpine molder. Search και ανακαλύπτετε ένα κλειδωμένο ντουλάπι. Στο inventory, use electronic lockpick. Search και πάρτε το pharmaceutical kit, την nootropressin G, το flexi cast, το house call gel, την syringe και το medical kit.

Στην Ε. 51th st. Στο Plaza Hotel. Στο δωμάτιο με τον Dr. Gawesque σας περιμένει ο Bertrand Foucault. Επειδή ότι και να του απαντήσετε θα σας επιτεθεί, σώστε και

φροντίστε να εξοπλίσετε τους χαρακτήρες με υψηλό strength (π.χ. Elvis) με stake. Μόλις εξοντώσετε τον Bertrand Foucault μιλήστε με τον Dr. Gawesque και αν έχετε υψηλό ποσοστό απώλειας αίματος δεχθείτε τη μετάγγιση αλλιώς αφήστε την γι' αργότερα. Στο δωμάτιο με τον Walter McCalaster, use codaque 4000 holocam, και κινηματογραφήστε τον Walter McCalaster. Στο δωμάτιο του Braque Picaro, drop syringe, drop service nanomachine και drop nootropressin G. Μιλήστε στην Larisa Mayne για να Θεραπευθεί. Απαντήστε της "yes" και



κατόπιν "no". Μιλώντας στον Braque Picaro θα πάρετε 10000$ και θα σας κλείσει ραντεβού στο cyberspace.

Στο TransTechical inc. Στον Billy Dougan δώστε McCalaster Holofilm. Στο Notional Lab πάρτε το 32 TB memory chip και το level four cloack. Αν λείπει η Noel Conway (συνήθως τις νυχτερινές ώρες) search και πάρτε το conway's essense και το dragon soul box. Μιλήστε στον Britt και θα σας δώσει τον intelligence code. Τοποθετήστε στο decking unit το dragon soul box, το conway's essense, το 32 TB memory chip και το Transtech security cloack. Μπείτε στο Cyberspace.

Ο εκπρόσωπος του Braque Picaro, Omicron Raider θα σας δώσει το safecracker. Στον κωδικό "antibody" search και πάρτε το Rimbus database και το C. Flyer Persnlity.

Στον κωδικό "blackwood" search και πάρτε το Praxis Expiramental Design και το Morph Spawner. Στο κωδικό "ttheat" search και πάρτε το Tackett's security records, το Stark' security records, το Jason Von Senden Security records το Kimba West's Records, το Braque Picaro's records, το Sander's Tomalin's Records, και το data cage key. Στο decking unit εξετάστε τα αντικείμενα που μαζέψατε. Στον κωδικό "NYvault" πάρτε το C.Flyer.intelgnce σώστε και use safecracker. Επιλέξτε ένα ποσόν ώστε η συνολική σας πίστωση να είναι περίπου 200000$.

C.Flyer.imagnatn Στην E. 51th st. Στο St. Patrick's Cathedral. Αναφέρετε στην Mother Mary την εξουδετέρωση του Walter McCalaster.

Στην E. 86th St. Στο Metropolitan Museum of Art. Τις νυχτερινές ώρες. 0 Wyche Gibbon σας δίνει ένα half amulet και σας προσφέρει 4000$ για να του φέρετε το βιβλίο "Mystics of Catal Huyuk" από την βιβλιοθήκη. Μιλήστε στον Brick Focalza και στην Zinda Todorov.

Κάνοντας search αποκαλύπτεται η σαρκοφάγος που για να την πάρετε χωρίς να προκληθεί σύγκρουση με τον φρουρό, φορέστε το coverall που πήρατε από τον Ludwig Sampson.

Στην E. 28th St. Στο Renfield. Μιλήστε στον Renfield αλλά μην τον στρατολογήσετε. Στο inventory, drop sarcophagus και use dirt για να αποκτήσετε ένα vampir coffin. Μπορείτε να κάνετε rest με ασφάλεια.

Στην Washington Square. Στο NY Dormitory. H Paula DiMigglio (Zeus) ζητά να βοηθήσετε τον φίλο της Banks Verbatim που είναι παγιδευμένος στο cyberspace. Σας δίνει τους κωδικούς "softball" και "ninja". Στο cyberspace δώστε τους κωδικούς "softball" και "ninja". Μιλήστε στον παγιδευμένο Banks Verbatim και στο decking unit use data cage key για να τον ελευθερώσετε.

Στην E. 96th St. Στο Banks Verbatim. O Banks Verbatim είναι δολοφονημένος και ο security captain ζητά να αποκωδικοποιήσετε την μυστηριώδη φράση: "MNQUQTIVM VJM UIWVMXW". Retreat για να αποφύγετε την άσκοπη σύγκρουση.

Στην W. 79th St. Στο Strawberry Fields. Μιλήστε στην Blitze, στον Zazs και τον Stick. O Shock Maraud σας αναφέρει ότι τον στρατολόγησε ο Van Helsing να σκοτώσει κάποιον που δεν γνωρίζει





cyberbace με το κωδικό "mozart". Search και use innoculator. Μαζέψτε τον Leadership Code, τον Courage Code και τον Observation Code.
Στο decking unit, use τον Intelligence και τους άλλους code για να αυξήσετε τα χαρακτηριστικά της ομάδας σας.
Στον κωδικό "noun" η λύση του παζλ είναι: SZ UP BA HM KC R ND PM CB.
Πάρτε το C. Flyer inteligence. Search και πάρτε τον babel code. Στο decking unit, use babel code. Μπορείτε πλέον να διαβάσετε το σημείωμα του Gerry Soo απ' όπου μαθαίνετε τον κωδικό "medium". Σε κάποια από τις επισκέψεις σας στο cyberspace πρέπει να συναντήσετε τον Harley Shakespeare που θα σας δώσει τον fake incubus. Στο inventory, jury rig τον fake incubus.

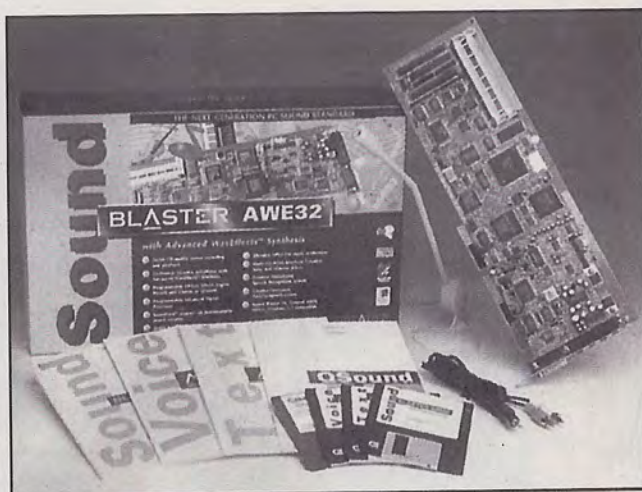
ακόμα, τον τον κωδικό του cyberspace "antibody" και την database Ribus που ζητά να του την φέρετε μέσα σε δύο μέρες. Η Stella Stab ζητά το ναρκωτικό vasopressin.
Στο Canal St. Στο Houston Matrix Rovers δώστε στον Hakim Madhshoudi το praxis 3000. Θα ζητήσει να του φέρετε τον Cisco Alvarez για να συνεργασθεί μαζί σας. Με το δεδομένο ότι όλα τα N είναι L και τα M είναι E δεν θα δυσκολευτείτε να μεταφράσετε το μήνυμα του Banks Verbatim. Μπείτε στο cyberspace με τον κωδικό "eliminate the masters", search και πάρτε τον source code. O Penn Martinez θα σας δώσει το antivirus πρόγραμμα innoculator. Δώστε τον source code στον Reflex Symptoms.
Στο TransTechical inc. Στο Notional Lab. Στην Dr. McGeary απαντήστε ότι είστε της ασφάλειας. Μιλήστε στην Noel Conway. Μπείτε στο

Εδώ όμως είμαι υποχρεωμένος να σταματήσω. Ο ίδιος ο Tempus επενέβει και δε με άφησε να την ολοκληρώσω θέλοντας ίσως να σας παιδέψει και λίγο. Να σας κάνει να ασχοληθείτε και λίγο με το παιχνίδι ιδιαίτερα από εδώ και πέρα όπου και γίνεται αρκετά πιο δύσκολο. Βάλτε και λίγο το μυαλουδάκι σας να δουλέψει.
Αντε λοιπόν, εδώ εγώ αποχωρώ γιατί ένα νέο campaign με περιμένει και τα επιτραπέζια δε λέει να τα αφήνεις για πολύ καιρό. Το καθήκον μου έναντι του Tempus με καλεί, ενώ η ίδια η Mystra με τίμησε στέλνοντας την εκλεκτή της (Kelya Firemane, ξέρει αυτή) να με βοηθήσει. Αντίο λοιπόν μέχρι τον επόμενο μήνα οπότε και το SpellShop θα επανέλθει δριμύτερο και πιο ποιοτικό από ποτέ. May your sword never stay sheathed (χαιρετισμός των Μαύρων Ιπποτών του Tempus για όσους δε γνωρίζουν).

SOUND BLASTER
Advanced Wave Effects 32

Του **Derek dela Fuente**

Η SB AWE32 είναι η τελευταία λέξη της Creative Labs στις κάρτες ήχου. Θα λέγαμε ξεφεύγει λίγο από τα καθορισμένα standards και απευθύνεται περισσότερο σε ανθρώπους που δε θα την έχουν μόνο για τα εφφέ και τη μουσική των παιχνιδιών. Αλλωστε η υψηλή, προς το παρόν, τιμή δεν επιτρέπει την αγορά της από το μέσο χρήστη. Ας περάσουμε όμως να τα δούμε όλα με τη σειρά. Ακολουθώ πάντα ανορθόδοξες μεθόδους στην δουλειά μου και παρά το γεγονός ότι δεν παίζω συχνά παιχνίδια αποφάσισα να δοκιμάσω τις δυνατότητες που προσφέρει η συγκεκριμένη κάρτα ήχου αφού η εταιρία μάς προσέφερε το προϊόν της δωρεάν! Αν και είμαι φίλος των καλών ηχητικών συστημάτων θα πρέπει να σας αναφέρω ότι φόρτωσα τα Windows μόνο για το test της SB AWE32, αυτό σημαίνει ότι τη στιγμή που εσείς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές εγώ θα τα έχω σβήσει από τον σκληρό δίσκο μου....



Κατά πρώτο λόγο η ίδια η κάρτα είναι αρκετά μεγάλη σε όγκο με δύο SIMM banks τοποθετημένα στο τέλος της, καθώς και τρεις εισόδους για CD-ROM (Mitsumi, Panasonic, Sony).

Ενα πολύ μικρό τσιπάκι στο κέντρο της κάρτας είναι το EMU-8000 synthesizer ενώ τα υπόλοιπα μέρη είναι τα ίδια με αυτά της SB 16 Advanced Signal Prossesor. Αισθητή πάντως είναι η απουσία του "volume spidle".

Στη πίσω πλευρά υπάρχουν είσοδοι, LINE IN, MICROPHONE IN, SPEAKER OUT, LINE OUT. Επίσης εξακολουθεί να υπάρχει η είσοδος joystick /MIDI OUT. Παρόλο που η κάρτα είναι ιδιαίτερα "φορτωμένη" δεν μοιάζει στην SB Pro και παρουσιάζεται πολύ "καθαρή". Η κάρτα έρχεται με 512KB μνήμης και η εγκατάστασή της οφείλω να ομολογήσω ότι είναι πολύ απλή. Η κάρτα συνοδεύεται από ένα "λειτουργικό" μικρόφωνο που μοιάζει πολύ με αυτό που παρέχει η Microsoft στο δικό της ηχητικό σύστημα. Διαθέτει μεγάλη βάση που λειτουργεί με ένα περιστρεφόμενο κρίκο.



S.B. AWE 32

Επειδή είναι πολύ "ευαίσθητο" καλό θα είναι να το κρατήσετε σε κάποια απόσταση απο τα ηχεία. Συνοδεύεται επίσης απο ένα σετ με drivers και utilities για DOS, Windows. Δεν υπάρχει όμως τίποτα για OS/2 και για Windows NT. Δεν θα επεκταθώ τώρα στα νέα utilities, αφού προετοιμάζω μια αναλυτική παρουσίαση της κάρτας, και θα περιοριστώ στο να αναφέρω ότι το πρόγραμμα "δουλεύει" καταπληκτικά τόσο στο DOS όσο

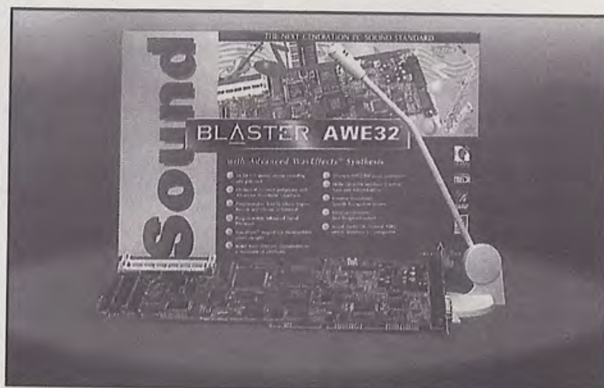
και στα Windows. Βασικά οι ικανότητες του προγράμματος αφήνουν πολύ πίσω του ο,τιδήποτε έχουμε δει μέχρι τώρα στον χώρο των Windows, ακόμη και το Animation's WinStereo! Δυστυχώς οι κάτοχοι OS/2 θα απογοητευθούν αφού η κάρτα δεν μπορεί να λειτουργήσει σε αυτό μιας και τα Windows drivers περιέχουν 32-bit Vxd που δεν είναι συμβατό με το μηχάνημα για αυτό άλλωστε και αναφέραμε πριν ότι το "πακέτο" δεν περιέχει drivers και utilities για αυτό.



Κρίμα γιατί το OS/2 είναι ένα εξαιρετικό λειτουργικό σύστημα. Η SB AWE32 ουσιαστικά αποτελεί εξέλιξη της SB16 και διατηρεί την ίδια λειτουργικότητα με την SB16ASP Multi-CD. Υπάρχει ακόμη είσοδος για daughter boards όπως η Wave Blaster. Αλλωστε είναι ένα εξαιρετικό 16bit audio board. Τα νέα ηχητικά εφφέ της κάρτας είναι τα Reverb και Chorus τα οποία ενεργοποιούνται με τη βοήθεια του TSR AWEUTIL.EXE. Τα εφφέ αυτά βελτιώνουν ποιοτικά τους FM ήχους του προγράμματος.

Η κάρτα υποστηρίζει επίσης κάποια "sound fonts" που δημιούργησε η E-mu και που μέσα στην συγκεκριμένη κάρτα μπορούν να ξεδιπλώσουν όλες τις δυνατότητες τους στο μάξιμουμ. Φυσικά υποστηρίζει και τα standards, General MIDI, Roland General MIDI και MT-32. Η κάρτα απαιτεί περίπου 6 TSRs για να μπορέσει να εγκατασταθεί με ακρίβεια μέσα στο DOS. Το ερώτημα βέβαια που τίθεται είναι πόση μνήμη "τρώνε" όλα αυτά τα TSR προγράμματα. Οπως άλλωστε τόνισα και πριν η κάρτα είναι καταπληκτική τόσο για DOS όσο και για Windows και ίσως οι κάτοχοι OS/2 θα πρέπει να αρχίσουν να ενοχλούν την Creative Labs για να την πείσουν να φροντίσει να κάνει κάτι και για αυτούς!!

Τέλος θα πρέπει να αναφέρω ότι η κάρτα λειτουργεί άψογα και σε παιχνίδια. Η κάρτα δοκιμάστηκε σε όλα τα γνωστά παιχνίδια και ιδιαίτερα στο Wolfestein 3D και παρά το γεγονός ότι χρησιμοποίησα το setting της δικής μου κάρτας (SB16ASP) που έκανε εκνευριστικούς θορύβους, η AWE32 πέρασε την δοκιμασία εντελώς αθόρυβα...



Στη φωτογραφία μπορείτε να διακρίνεται το εργονομικό μικρόφωνο που δίνεται με την κάρτα ενώ στη πάνω αριστερή γωνία της κάρτας φαίνονται τα δύο υποδοχές των simm για επέκταση της μνήμης.

TOP TEN

Αυτό το μήνα οι ανακατατάξεις που έχουμε αφορούν κυρίως τις τελευταίες θέσεις των πινάκων. Το εκπληκτικό είναι η παρουσία των Mortal Kombat στην Amiga που κατέλαβαν τις πρώτες θέσεις στο top ten. Εντυπωσιακή είναι και η ξαφνική εμφάνιση και μάλιστα με υψηλούς βαθμούς του Wing Commander III αλλά και του Rebel Assault. Αμετακίνητα τα Street Fighter και DOOM II που έρχονται πρώτα στις προτιμήσεις σας. Στείλτε επειγόντως τα κουπόνια σας γιατί στο επόμενο τεύχος θα έχουμε την κλήρωση των πέντε τυχερών που θα κερδίσουν από μία συνδρομή στο περιοδικό μας.

PC DISC

1. DOOM II:HELL ON EARTH
2. MORTAL KOMBAT
3. TIE FIGHTER
4. RAVENLOFT
5. UFO ENEMY UNKNOWN
6. SYSTEM SHOCK
7. SYNDICATE
8. COLONIZATION
9. BENEATH A STEEL SKY
10. MASTER OF MAGIC

AMIGA 500

1. MORTAL KOMBAT II
2. MORTAL KOMBAT I
3. UFO ENEMY UNKNOWN
4. CANNON FODDER
5. SYNDICATE
6. DETROIT
7. BENEATH A STEEL SKY
8. ZOOL 2
9. GOBLINS 3
10. SIMON THE SORCERER

PC CD - ROM

1. DOOM II:HELL ON EARTH
2. UNDER A KILLING MOON
3. SYNDICATE
4. RAVENLOFT
5. GABRIEL KNIGHT
6. WING COMMANDER III
7. THE 7TH GUEST
8. REBEL ASSAULT
9. BLOODNET
10. INFERNO

AMIGA 1200

1. UFO ENEMY UNKNOWN
2. ULTIMATE BODY BLOWS
3. PINBALL FANTASIES
4. DETROIT
5. BANSHEE
6. SIMON THE SORCERER
7. BLOODNET
8. ALLADIN
9. TFX
10. TORNADO

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονομα ....
Επώνυμο ....
Διεύθυνση ....
Τηλ. .... Ηλικία. ....
Εχω το μηχάνημα ....
Τα 5 καλύτερα παιχνίδια για το μηχάνημά μου είναι:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

TOP TEN

AMIGA CD32

1. MICROCOSM
2. SIMON THE SORCERER
3. PIRATES GOLD
4. CANNON FODDER
5. FIRE AND ICE
6. OUT TO LUNCH
7. BANSHEE
8. LOTUS TRILOGY
9. ALIEN BREED 2: TOWER ASSAULT
10. ZOOL 2

MEGA CD

1. MORTAL KOMBAT
2. MICROCOSM
3. REBEL ASSAULT
4. DRACULA UNLEASHED
5. FIFA SOCCER
6. MEGARACE
7. JURASSIC PARK
8. TOMCAT ALLEY
9. GROUND ZERO TEXAS
10. SONIC CD

MEGA DRIVE

1. SUPER STREET FIGHTER 2
2. MORTAL KOMBAT 2
3. ETERNAL CHAMPIONS
4. EARTHWORM JIM
5. THE CHAOS ENGINE
6. ROBOCOP VS. TERMINATOR
7. ALADDIN
8. ECCO THE DOLPHIN
9. MICKEYMANIA
10. NBA JAM

GAME BOY

1. MORTAL KOMBAT 2
2. DONKEY KONG
3. PROBOTECTOR 2
4. COOL SPOT
5. JUNGLE BOOK
6. TETRIS 2
7. ZELDA LINK'S AWAKENING
8. TITUS THE FOX
9. NBA JAM
10. LAMBORGHINI

SUPER NES

1. SUPER STREET FIGHTER 2
2. MORTAL KOMBAT II
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. EARTHWORM JIM
5. LION KING
6. ALLADIN
7. MECHWARRIOR
8. SPARKSTER
9. BATMAN RETURNS
10. NBA JAM

GAME GEAR

1. MORTAL KOMBAT 2
2. ALLADIN
3. NBA JAM
4. AXBATTLER
5. JUNKLE BOOK
6. STAR WARS
7. WORLD CUP '94
8. MICRO MACHINES
9. DOUBLE DRAGON
10. ZOOL

TOP TEN

AUDIO ΚΑΙ MIDI ΣΤΟ PC

Του **Αντώνη Παπαδόπουλου**

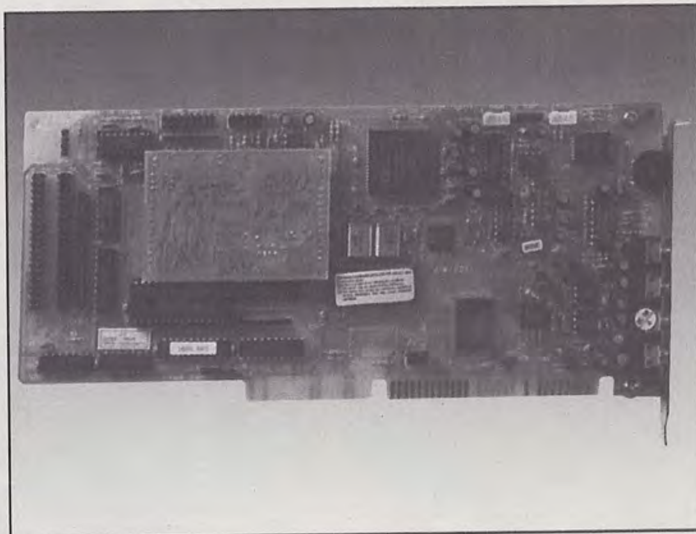
ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΚΛΑΣΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟΝ ΗΧΟ ΣΤΑ PC

Αφού είδαμε στο προηγούμενο τεύχος ποια είναι τα διαφορετικά είδη ήχου στα PC και τι είναι το MIDI θα συνεχίσουμε με κάποιες ακόμα απαντήσεις σε κλασικές ερωτήσεις που αφορούν τον ήχο και τη μουσική.

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΗΝ FM ΚΑΙ ΤΗΝ WAVETABLE ΣΥΝΘΕΣΗ;

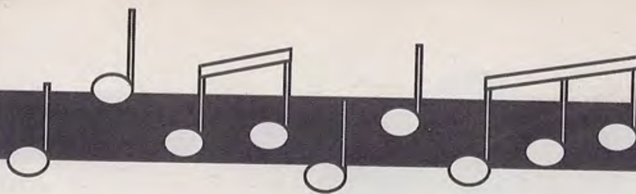
Τα FM synthesizers χρησιμοποιούν μια έξυπνη τεχνική που ονομάζεται frequency modulation για να δημιουργούν πολύπλοκους ήχους από συνδυασμό απλών στοιχείων. Το μεγάλο μειονέκτημα της FM σύνθεσης, είναι ότι δε μπορεί σε καμμία περίπτωση να εξομειώσει φυσικούς ήχους διαφόρων οργάνων. Αντίθετα, μπορεί να δημιουργήσει πολύ καλούς συνθετικούς ήχους. Προσοχή όμως, μη βασιστείτε σε αυτά τα γραφόμενα για να προβείτε στην αγορά κάποιας κάρτας ήχου που το MIDI τμήμα της βασίζεται στην FM σύνθεση. Ενα παλιό synthesizer της Yamaha, το DX-7 είναι το πλέον χαρακτηριστικό δείγμα όταν θέλουμε για FM σύνθεση. Ο "συνθετητής" όμως του DX-7 δεν έχει καμμία σχέση με τους αντίστοιχους "συνθετητές" που βρίσκονται μέσα στις FM κάρτες ήχου. Ο ήχος μιας τέτοιας κάρτας είναι κατά πολύ χειρότερος από μία wavetable κάρτα, αλλά βέβαια πολύ ανώτερος από το beep ενός PC. Από την άλλη πλευρά τώρα, οι μονάδες ήχου που βασίζονται στην wavetable σύνθεση, περιλαμβάνουν μεγάλες ROM στις οποίες είναι αποθηκευμένοι από το εργοστάσιο ψηφιακοί ήχοι φυσικών οργάνων που έχουν προέλθει απο δειγματοληψία. Αυτές οι ROM εκτός από την διαφορά στον ήχο κάνουν και τη διαφορά στο κόστος ανάμεσα στις Wavetable και τις FM κάρτες ήχου. ορισμένες κάρτες ήχου, εκτός από τις ROM (στις οποίες δε μπορεί να επέμβει κανείς), παρέχουν και κάποια RAM στην οποία μπορεί κάποιος να αποθηκεύσει WAV αρχεία και μετά να τα αναπαράγει μέσω MIDI, σαν κανονικά όργανα. Βέβαια ο ήχος είναι άψογος μόνο στη νότα εκείνη του MIDI πληκτρολογίου στην οποία θα ανατεθεί το WAV αρχείο. Αν επιχειρήσει κανείς να παίξει τον ίδιο ήχο 1 ή 2 οκτάβες πάνω ή κάτω τα αποτελέσματα θα είναι αστεία.

Ομως υπάρχει μία τρομερή εξέλιξη και σε αυτόν τον τομέα και σε λίγο καιρό θα μπορούν κάποιες καλές κάρτες με sampling δυνατότητες να συναγωνιστούν ακριβά samplers της τάξης των 500.000 και 700.000 δρχ.



ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ SOUND BLASTER;

Αυτό το θέμα έχει κυρίως να κάνει με εφαρμογές και παιχνίδια που τρέχουν σε περιβάλλον Windows. Στα Windows υπάρχουν οι οδηγοί (drivers), οι οποίοι συνοδεύουν κάθε κάρτα ήχου και MIDI περιφερειακό καθιστώντας έτσι δυνατή την επικοινωνία μέσα σε όλες τις εφαρμογές και παρέχοντας τη μέγιστη δυνατή συμβατότητα. Οποιος οδηγός υπάρχει μέσα στην ειδική οθόνη drivers του Control panel, ξέρετε ότι θα αναγνωρίζεται μέσα από όλες τις εφαρμογές. Στο DOS τώρα, η κατάσταση είναι πιο χαοτική. Κάθε πρόγραμμα
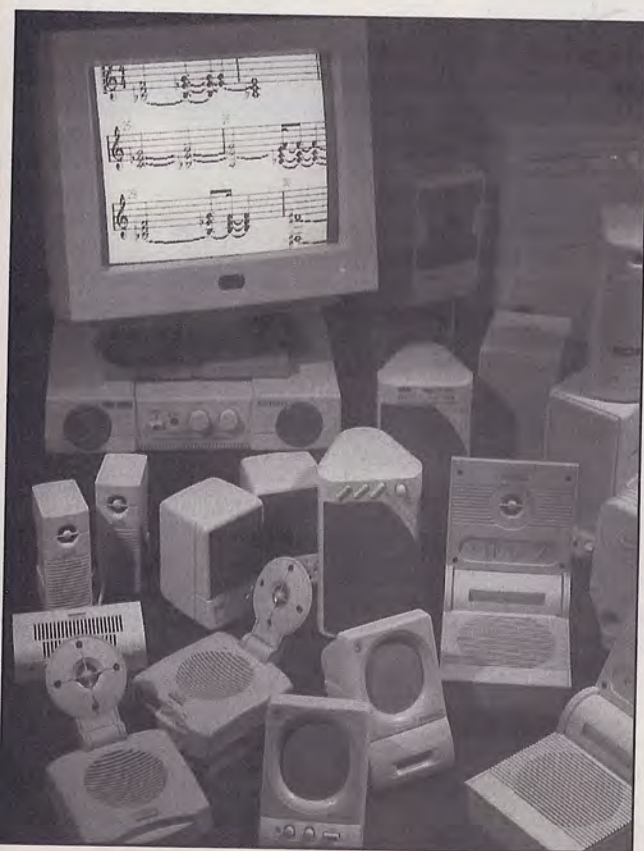


"μιλάει" με κάποια κάρτα ήχου με έ-να μοναδικό τρόπο, στην ουσία είναι το πρόγραμμα που παρέχει οδηγούς για κάποιες κάρτες. Αυτοί οι οδηγοί αφορούν μόνο το συγκεκριμένο πρόγραμμα και κανένα άλλο. Ετσι ο χρήστης, στηρίζεται στην καλή θέληση του προγραμματιστή προκειμένου να βρει μέσα στον κατάλογο οδηγών και τη δική του κάρτα. Για να ξεπεραστεί εν μέρει αυτό το πρόβλημα, καθιερώθηκε σαν stadard η κάρτα της Creative Labs Sound blaster, μια και είναι η πρώτη σε πωλήσεις κάρτα ήχου. Ετσι οι περισσότεροι προγραμματιστές παιχνιδιών και εφαρμογών σε περιβάλλον DOS, ενσωματώνουν πρώτα έναν οδηγό ο οποίος απευθύνεται σε Sound blaster και κατόπιν σε άλλες κάρτες και standards. Στα λιγότερο διαδεδομένα standards περιλαμβάνεται και η Adlib, το MT-32 (Roland) και το General MIDI αν και τα περισσότερα προγράμματα παρέχουν πια κάθε λογής οδηγό.

Οι κατασκευαστές καρτών ήχου τώρα, βλέποντας τα standards καθορίζουν και αυτοί τη δική τους πολιτική. Ετσι, βλέπουμε καθημερινά να εμφανίζονται στην αγορά δεκάδες κάρτες ήχου, οι οποίες διαλαλούν οτι είναι συμβατές με κάποια ή και όλα από τα κυριότερα standards.



ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ ΜΙΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΗΓΗ ΗΧΩΝ Η ΕΝΑ MIDI ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΟΥ;

Οι επαγγελματίες και οι "ημιεπαγγελματίες", μάλλον θα πρέπει να σκεφτούν σοβαρά την αγορά κάποιας εξωτερικής πηγής ήχων, πέρα από την κάρτα που ήδη έχουν, καθώς αυτό που τους ενδιαφέρει κυρίως είναι η ηχητική ποιότητα. Ενας άλλος σοβαρός λόγος για τον οποίο ένας επαγγελματίας θα προτιμήσει εξωτερική πηγή είναι το γεγονός ότι οι κάρτες ήχου βγάζουν τρομερό θόρυβο και φυσήματα, πράγμα ανεπίτρεπτο για κάποιο σοβαρό μουσικό. Η κάρτα ήχου χρειάζεται ακόμα, καθώς μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί για το audio τμήμα της (αναπαραγωγή ψηφιακών WAV αρχείων καθώς και CD Audio). Αν πάλι κάποιος είναι "κιμπορντίστας", καλύτερα να προτιμήσει ένα MIDI πληκτρολόγιο ή ακόμα καλύτερα ένα ολοκληρωμένο synthesizer που εκτός από το κλαβιέ θα του παρέχει και αξιόλογο ήχο. Ολα αυτά πάντα σε σχέση με τα οικονομικά σχέδια του καθενός. Γεγονός πάντως είναι ότι τώρα πια υπάρχουν δεκάδες λύσεις, πράγμα το οποίο έχει βοηθήσει να υπάρξει ανταγωνισμός και να μειωθούν αισθητά οι τιμές.



Αυτά ήταν τα κυριότερα καυτά ερωτήματα που θέτει κάποιος αρχάριος είτε στον εαυτό του είτε σε άλλους, προκειμένου να βρει μια άκρη μέσα σε αυτό το χάος. Το αστείο της υπόθεσης είναι οτι πριν από μερικά χρόνια, από το PC το μόνο που ακουγόταν ήταν ένα εκνευριστικό και μονοφωνικό beep, ενώ τώρα υπάρχουν τόσες πολλές ηχητικές λύσεις που δεν ξέρει κανείς που να καταλήξει. Πάντως το σίγουρο είναι ένα. Οπου και να καταλήξει κάποιος, ποτέ δε θα είναι στην κορυφή της τεχνολογίας καθώς σε λίγο καιρό θα εμφανιστούν στην αγορά και νέα πρωτοποριακά συστήματα εγγραφής και αναπαραγωγής ήχου που θα κάνουν το μηχάνημα που έχει κάποιος να ωχριά μπροστά τους. Ολα αυτά είναι τελείως καταθλιπτικά για να τα σκέφτεται κάποιος. Η φιλική μας συμβουλή είναι να ψάξετε πολύ καλά και να συμβουλευτείτε σχετικούς με το μουσικό χώρο ανθρώπους ενώ η ευχή μας είναι να είστε ικανοποιημένοι από την αγορά που κάνατε.



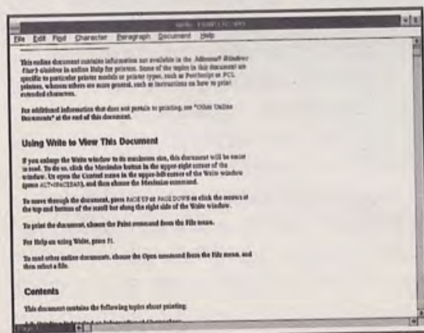
WINDOWS 3.1

Του **Β.Σάμιου**

Αυτό το μήνα θα ξεκινήσουμε μία καινούργια ενότητα στα Windows που έχει τίτλο Accessories. Το γκρουπ αυτό παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον λόγω των πολλών και χρήσιμων εφαρμογών που συναντάμε. Μας παρέχει εργαλεία που διευκολύνουν εργασίες όπως η επεξεργασία κειμένου, η αρχειοθέτηση στοιχείων, η επεξεργασία εικόνας κλπ. Βέβαια όλα αυτά τα προγράμματα απευθύνονται στο μέσο χρήστη και όχι στον επαγγελματία αφού οι δυνατότητές τους είναι αρκετά περιορισμένες. Γι'αυτό λοιπόν οι απαιτητικοί χρήστες θα χρειαστούν κάποια άλλα προγράμματα για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες τους. Εμείς πάντως θα σας δώσουμε μία γενική εικόνα της κάθε εφαρμογής και θα σταθούμε στα σημεία εκείνα που πιστεύουμε ότι παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Σκοπός μας δεν είναι η εκμάθηση του κάθε εργαλείου που υπάρχει στα Accessories αλλά η παρουσίαση των δυνατοτήτων του, για να κρίνετε κατά πόσο αξίζει να ασχοληθείτε εκτενέστερα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με το.....

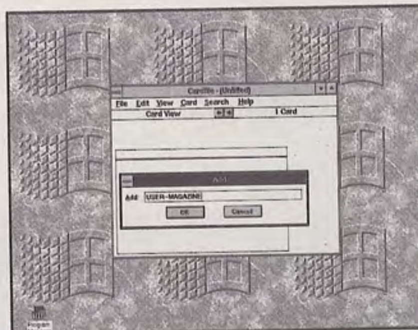
WRITE

Είναι ο κειμενογράφος που συνοδεύει τα Windows. Το μεγάλο του πλεονέκτημα είναι η απλότητα και η ευκολία στη χρήση του. Ιδανικός για απλές εργασίες όπου η λεπτομέρεια και η εμφάνιση δεν απασχολούν. Διαθέτει όλες τις κλασικές, θα λέγαμε, δυνατότητες που αφορούν τις γραμματοσειρές, τις παραγράφους, τη διαμόρφωση της σελίδας και γενικότερα το στήσιμο και την εκτύπωση ενός κειμένου, αλλά σε καμμία περίπτωση δε φθάνει το επίπεδο άλλων προγραμμάτων όπως, για παράδειγμα, το Word.



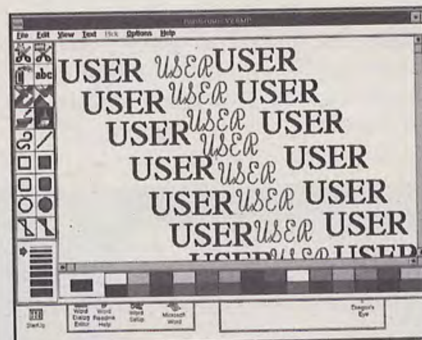
CARDFILE

Ενα πολύ χρήσιμο εργαλείο όσον αφορά την ταξινόμηση και την αναζήτηση στοιχείων. Εχετε τη δυνατότητα να δημιουργείτε καρτέλες στις οποίες να καταχωρείτε οποιαδήποτε στοιχεία σάς είναι χρήσιμα. Για παράδειγμα, μπορείτε να δημιουργήσετε τηλεφωνικό κατάλογο στον οποίο να προσθέσετε, εκτός από τα βασικά, ορισμένες πληροφορίες ή σημειώσεις. Στη συνέχεια είναι πολύ εύκολο να αναζητήσετε κάποια καρτέλα ή να τις δείτε όλες μαζί και βέβαια να τις εκτυπώσετε. Αν αποφασίσετε λοιπόν να βάλετε μία τάξη στο χάος της ατζέντας σας, το cardfile είναι το ιδανικό πρόγραμμα.



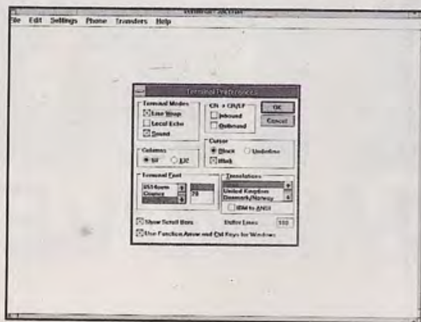
PAINTBRUSH

Πρόκειται για ένα απλό πρόγραμμα ζωγραφικής με το οποίο μπορείτε να σχεδιάζετε και να τροποποιείτε εικόνες. Σας παρέχεται επίσης η δυνατότητα να εισάγετε κάποια από αυτές τις εικόνες σε κάποια άλλη εφαρμογή που τρέχει κάτω από τα Windows, όπως για παράδειγμα το Word ή το Write. Βέβαια, απαραίτητη προυπόθεση είναι το format της εικόνας να υποστηρίζεται από το πρόγραμμα που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε. Αυτό όμως δεν αποτελεί ιδιαίτερο πρόβλημα, καθώς κυκλοφορούν δεκάδες προγράμματα που μετατρέπουν μία εικόνα από το ένα format σε κάποιο άλλο. Γενικά όμως το paintbrush θεωρείται ξεπερασμένο αφού κυκλοφορούν προγράμματα επεξεργασίας εικόνας (ακόμα και public domain!!) που είναι σαφώς ανώτερα.

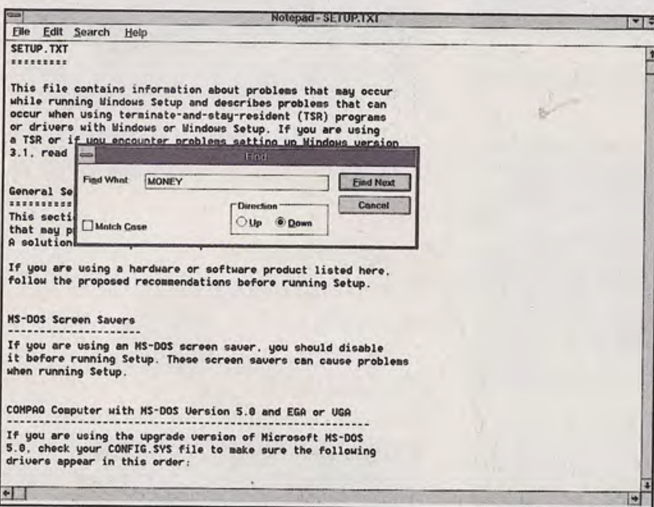


TERMINAL

Είναι το πρόγραμμα το οποίο σας επιτρέπει να επικοινωνείτε και να ανταλλάσετε πληροφορίες με άλλους υπολογιστές. Μπορείτε δηλαδή να συνδέσετε δύο υπολογιστές απλά, μέσω της σειριακής θύρας ή ακόμα και μέσω modem, και να ανταλλάσετε

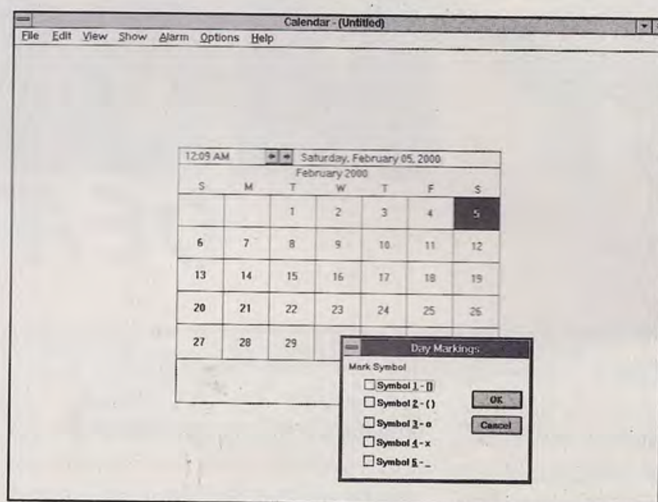


πληροφορίες. Για να χρησιμοποιηθεί όμως σωστά το terminal χρειάζεται να γνωρίζετε κάποιες πληροφορίες σχετικά με το computer με το οποίο θα συνδεθείτε, όπως το baud rate, data bits κλπ. Η επιλογή save σάς δίνει τη δυνατότητα να σώζετε τα settings που έχετε κάνει, ώστε να μη χρειάζεται κάθε φορά που ξεκινάτε το terminal να τα ορίζετε. Επίσης, με την επιλογή save μπορείτε να ορίσετε, ανάλογα με τις ανάγκες σας, διαφορετικά settings, να τα σώσετε και να τα χρησιμοποιείτε όποτε τα χρειαστείτε.



NOTEPAD & CALENDAR

Είναι ένας text editor, που χρησιμοποιείται κυρίως για μικρά αρχεία κειμένου όπως για παράδειγμα το config.sys, το autoexec.bat ή για να γράψετε μικρά κείμενα στα οποία δεν υπάρχει η ανάγκη καλαισθησίας. Οι μόνες δυνατότητες που έχει είναι το word wrap και η επιλογή block για αντιγραφή, διαγραφή, μετακίνηση ενός κομματιού από το κείμενο. Οι περιπτώσεις που θα το χρησιμοποιήσετε θα είναι σπάνιες έως ανύπαρκτες. Μάλλον θα το βλέπετε περισσότερο σαν διακοσμητικό στοιχείο παρά σαν εργαλείο.



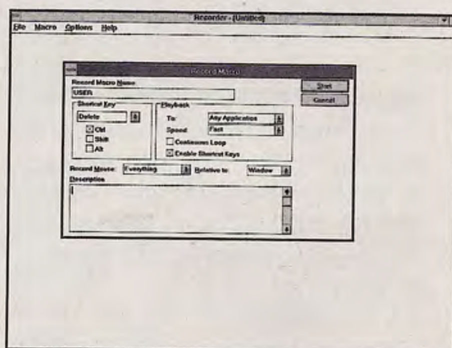
Το Calendar θα σας φανεί χρήσιμο αν είστε οργανωτικός τύπος και συνηθίζετε να καταγράφετε τα ραντεβού και τις υποχρεώσεις της ημέρας. Διαθέτει alarm για τις υπενθυμίσεις, που σημαίνει ότι την ώρα που έχετε ορίσει, ανάλογα σε ποια κατάσταση βρίσκεται το ημερολόγιο (αν δηλαδή βρίσκεστε μέσα στο ημερολόγιο ή έξω), θα αναβοσβήσει ή το εικονίδιό του ή όλο το παράθυρό του. Μπορείτε να δείτε την ημέρα ή το μήνα που διανύουμε ή να επιλέξετε μια ημερομηνία που μπορεί να είναι ακόμα και μετά από δέκα χρόνια.

RECORDER

Με τον recorder μπορείτε να ορίσετε ένα συνδυασμό πλήκτρων που να εκτελεί κάποια συγκεκριμένη εργασία για να τον χρησιμοποιείτε ανά πάσα στιγμή. Αυτή η εργασία μπορεί να είναι είτε μια διαδικασία που ακολουθείτε συχνά, είτε μία φράση την οποία χρησιμοποιείτε συνήθως.

Η όλη διαδικασία έχει ως εξής. Στην επιλογή macro και συγκεκριμένα στο record ορίζετε το όνομα της macro εντολής, το συνδυασμό πλήκτρων και την περιοχή που θα ενεργοποιείται. Στη συνέχεια πατάτε το start και από το σημείο αυτό και έπειτα όποια διαδικασία ακολουθείτε, καταγράφεται στο recorder.

Για να σταματήσετε την εγγραφή πατήστε το εικονίδιο του recorder.



Σώστε τη διαδικασία που γράψατε και από εδώ και στο εξής με το συνδυασμό πλήκτρων που είχατε ορίσει θα μπορείτε να την εκτελείτε.

Με αυτές τις πρώτες επτά εφαρμογές ολοκληρώνουμε γι'αυτόν το μήνα. Φυσικά σκοπίμως θα παραλείψουμε να αναφερθούμε στις εφαρμογές calculator και clock γιατί η λειτουργία τους είναι αυτονόητη.

Ετσι λοιπόν στο επόμενο τεύχος θα αναλύσουμε τα προγράμματα media player, object packager, sound recorder και character map. Θα δούμε επίσης το γκρουπ "StartUp" και τις δυνατότητες που μας παρέχει, ενώ θα ξεκινήσουμε και την παρουσίαση του Program Manager στον οποίο μάλιστα θα σταθούμε ιδιαίτερα.



MORTAL
DEATH MOVES

Του Ν. "Fatal" Κροντηρά

ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ
B-Πίσω (Back)
F-Μπρος (Forward)
U-Πάνω (Up), D-Κάτω (Down)
DB-Διαγώνια Κάτω/Πίσω (Diagonaly Down/Back)
DF-Διαγώνια Κάτω/Μπρος (Diagonaly Down/Forward)
HK-Πάνω Κλωτσιά (High Kick)
LK-Κάτω Κλωτσιά (Low Kick)
HP-Πάνω Γροθιά (High Punch)
LP-Κάτω Γροθιά (Low Punch)

SHANG TSUNG
FIREBALLS
1 = B, B, HP
2 = B, B, F, HP
3 = B, B, F, F, HP
BABALITY
B, F, D, HK
FRIENDSHIP
B, B, D, F, HK.
PIT FATALITY
Κρατώντας πατημένο το block, D, D, U, D.
FATALITIES
Body Possesion
Σε απόσταση σκούπας κρατήστε το HK για 2.5 δευτερόλεπτα και αφήστε το.
Steal Soul = πηγαίνετε κοντά,







κρατήστε πατημένο το Block και U, D, U, LK.
Kintaro Body Blow = κρατήστε πατημένο το LP από την αρχή του γύρου μέχρι το μήνυμα Finish Him. Πηγαίνετε σε απόσταση "σκούπας" και αφήστε το πλήκτρο.

SUB ZERO
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Ice Ball = D, DF, F, LP.
Ground Freeze = D, DB, B, LK.
Slide = B & LP & Block & LK.
BABALITY
D, B, B, HK.
FRIENDSHIP



B, B, D, HK
FATALITIES
Deep Freeze = λίγο πριν την απόσταση κλωτσιάς F, F, D, HK και F, D, F, HP.
Ice Grenade = κρατήστε το LP και B, B, D, F. Σε απόσταση άλματος αφήστε το LP.

PIT FATALITY
D, F, F, Block.

BARAKA
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Blade Throw = D, DB, B, HP
Blade Fury = B, B, B, LP
Blade Swipe = B & HP
Double Kick = Πατήστε δύο φορές το πλήκτρο κλωτσιάς μόλις πλησιάσετε κοντά τον αντίπαλο
BABALITY
F, F, F, HK.

FRIENDSHIP
Κρατήστε πατημένο το block και πατήστε U, F, F, HK.

FATALITIES
Body Impalement = σε απόσταση σκούπας B, F, D, F, LP.
Decapitation = κρατώντας πατημένο το block, B, B, B, B, HP από πολύ κοντά.
PIT FATALITY
F, F, D, HK.



KOMBAT II
για AMIGA

JOHNNY GAGE
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
High Energy Bolt = F, D, B, HP.
Low Energy Bolt = B, D, F, LP.
Shadow Uppercut = B, D, B, HP.
Shadow Kick = B, F, LK.
Stomache Jab = από κοντά HP.
Axe Kick = από κοντά HK.



BABALITY
B, B, B, HK.

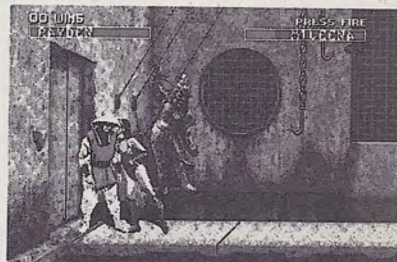
FRIENDSHIP
D, D, D, D, HK.

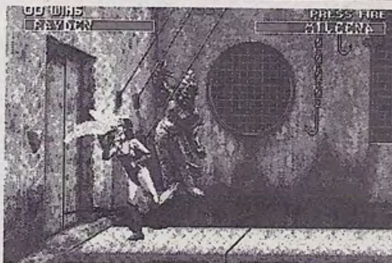
FATALITIES
Torso Pull = από κοντά D, D, F, F, LP.

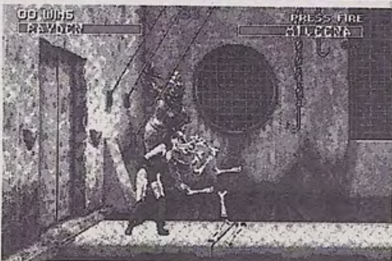


Decapitation. Η ευκολότερη fatality του παιχνιδιού F, F, D, U.
PIT FATALITY
D, D, D, HK.

MILEENA
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Sai Throw = κρατήστε το HP πατημένο για 3 δευτερόλεπτα και αφήστε το.
Floor Roll = B, B, D, HK, Teleport.
Kick = F, F, LK.
BABALITY
D, D, D, HK.
FRIENDSHIP
Με πατημένο το Block, D, D, D, U αφήστε το Block και HK.
FATALITIES
Slice and Dice = από κοντά F, B, F, LP.
SUCKA
Κρατήστε το HK πατημένο για 3 δευτερόλεπτα και αφήστε το από κοντά.
PIT FATALITY
F, D, F, LK.







KUNG LAO
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
Hat throw = B, F, LP και μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να ελέγχετε το καπέλο πάνω, κάτω όσο πετάει.
Energy Spin = κρατημένο block, U, U, LK.
Midair Kick = στον αέρα D & HK
Teleport = D, U.
Headbutt = από κοντά HP.

FATALITIES
Split in half = F, F, F, LK σε απόσταση σκούπας.
Hat Decapitation = από απόσταση μεγαλύτερη του άλματος κρατήστε πατημένο το LP, B, B, F και κάντε το καπέλο πάνω την τελευταία στιγμή.

Babality
B, B, F, F+HK.

Friendship
B, B, B, D+HK.

PIT FATALITIE
F, F, F, HP.







PC

DOOM 2

Στο setup του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο F1 και θα μεταφερθείτε σ' ένα menu επιλογής επιπέδου.

DUNE 2

Ανοίξτε με έναν editor το αρχείο dune.exe και αναζητήστε τη γραμμή 26 29 47 12 C4 1E 34 84 και αντικαταστήστε την με EB 02 44 44 C4 1E 34 84.

RISE OF THE TRIAD

Ξεκινήστε το παιχνίδι αυτό στο CD-ROM προσθέτοντας την παράμετρο DOPEFISH.

COMANCHE

Ανοίξτε με έναν editor το comanche. exe ώστε να βλέπετε το αρχείο σε ASCII μορφή. Εντοπίστε τη λέξη HEAT και προσθέστε πριν το H ένα C ώστε τώρα να γραφτεί CHEAT. Φορτώστε το παιχνίδι και τώρα έχει δημιουργηθεί η επιλογή CHEAT.

CHAOS ENGINE

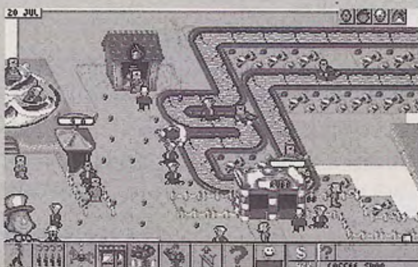
2. OWCGK1D4DGDX
3. X5N07Y8G40B3
4. 40P373PFWHCZ

SPEAR OF DESTINY

Καθώς παίζετε πατήστε τα πλήκτρα TAB, G, F10 και θα γίνετε ο απόλυτος άρχοντας του παιχνιδιού.

ULTIMA VIII

Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode σ' αυτό το παιχνίδι, ανοίξτε το αρχείο avatar.dat και στον sector 00 αντικαταστήστε τα off-set 42 και 43 με 01.
Τώρα πατήστε Ctrl, F1



THEME PARK

Ανοίξτε το save σας και στο off-set IO γράψτε FF FF FF. Φορτώστε το παιχνίδι και δείτε πόσα χρήματα αποκτήσατε.

LOST IN L.A.

Ξεκινήστε το παιχνίδι ως Les2-DEMO και θα αποκτήσετε όλα τα αντικείμενα.

EPIC PINBALL

Για άπειρες μπίλιες κάντε το εξής στη γραμμή του DOS: Debug CONFIG.PIN
-e10b
-00
-w
-q
(το - αντιστοιχεί στο space).

SILVERBALL

Για άπειρες μπίλιες κάντε το εξής:
FANTASY: Ανοίξτε το PIN1.EXE και αντικαταστήστε το FE 06 FA 45 με 90 90 90 90.
BLOOD: Ανοίξτε το PIN4.EXE και αντικαταστήστε το FE 06 FD 46 με 90 90 90 90 SNOOKER: Ανοίξτε το PIN6.EXE και αντικαταστήστε το FE 06 BF 45 με 90 90 90 90.
ODYSSEY: Ανοίξτε το PIN7.EXE και αντικαταστήστε το FE 06 82 49 με 90 90 90 90.

WING COMMANDER ACADEMY

Ξεκινήστε το παιχνίδι με WCA-ESRT- K. Μέσα στο παιχνίδι πατήστε Alt, del για να καταστρέψετε τους αντιπάλους. (Το - αντιστοιχεί στο space).

CANNON FODDER

Επιλογή επιπέδου... Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατώντας ταυτόχρονα Shift, Enter θα περνάτε αυτόματα στο επόμενο επίπεδο.

F-14 FLEET DEFENDER

Για να παίξετε με το μέρος των Ρώσων... Στο βασικό menu εμφανίζεται μία φωτογραφία του σκάφους. Χρησιμοποιώντας το mouse σημαδέψτε ένα συγκεκριμένο σημείο του αριστερού φτερού και μετά την άκρη της μύτης του σκάφους. Αν το κάνετε σωστά θα εμφανιστεί μία ένδειξη που θα λέει "Left Wingk Pinco Radical". Επιλέξτε το και θα μπορέσετε να πετάξετε με τα Ρωσικά αεροπλάνα.

QUARANTINE

Οδηγήστε το Quarantine μέσα από τους κωδικούς που σας δίνουμε....

LEVEL	NAME	PASSWORD
2	The Park	Omnicorp is all Knowing
3	Old Kemo	Keep the oppressor oppressing
4	Projects	The meek shall inherit zilch
5	Wharf	Have you had your hydergine today

6	Outside Kemo	Kemo city is a nice place to visit

Αν ακόμα δεν είστε ευχαριστημένοι με τους κωδικούς που σας δώσαμε, μπορείτε να "σπάσετε" το παιχνίδι με τον εξής τρόπο: Ξεκινήστε το παιχνίδι και κάντε save στην πρώτη όμως slot από αυτές που έχετε. Στη συνέχεια κάντε quit και με τη χρήση ενός hex-editor μπείτε στο αρχείο save0.gam και στα παρακάτω bytes δώστε τις τιμές που γράφουμε.

Για έξτρα λεφτά:

BYTE	TIMH
001997	AB
001998	61

Για έξτρα armour:

BYTE	TIMH
00002B	FF
00002C	7F

Για έξτρα ζωή:

BYTE	TIMH
00006D	7F
000071	FF

ULTIMA 7

Ενα φοβερό κόλπο που θα σας βγάλει από κάθε δυσκολία στο φοβερό αυτό adventure. Αρχίστε το παιχνίδι πληκτρολογώντας Ultima7 abcd. Πριν πατήσετε όμως το Enter, χρειάζεται να πατήσετε έναν control χαρακτήρα, πράγμα που θα το πετύχετε αν πατώντας το Alt πληκτρολογήσετε 255. Αν αρχίσετε τώρα το παιχνίδι μπορείτε πατώντας το F2 να βρεθείτε σε ένα menu επιλογών ενώ αν πατήσετε το F3 σας περιμένει μία ευχάριστη έκπληξη.

AMIGA

ASSASSIN

Επιλογή επιπέδου και έξτρα οπλισμός... Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού γράψτε ANOTHER CHEAT MODE και πατήστε ENTER. Αν πατήσετε τώρα το N θα βρεθείτε στο επόμενο επίπεδο. Αν πατήσετε W θα αποκτήσετε τον έξτρα οπλισμό. Αν πατήσετε D θα αυτοκαταστραφείτε...

DISPOSABLE HERO

Μυστική οθόνη επιλογών.... Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι πηγαίνετε στις επιλογές, τοποθετήστε το επίπεδο στο arcade mode και τον ήχο στο μηδέν. Πηγαίνετε τώρα στην οθόνη των high score και πατώντας το δεξί κουμπί του mouse γράψτε Euphoria.

Αφήστε τώρα το κουμπί του mouse και επιστρέψτε στην οθόνη των επιλογών όπου μία νέα επιλογή θα έχει εμφανιστεί και θα σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε διάφορα κόλπα...

JAMES POND 3

Σπέσιαλ menu... Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού γράψτε NIGHTMARE και πατήστε F10. Θα έχετε πρόσβαση στο menu αυτό που θα σας επιτρέπει να διευκολύνετε τη ζωή σας στη διάρκεια του παιχνιδιού.

OUT TO LUNCH

Μυστικές πίστες...

Ελβετία - Επίπεδο 1: Μαζέψτε και τα εφτά αντικείμενα και τοποθετήστε τα σε ένα κλουβί σε λιγότερο από 45 δευτερόλεπτα. Προορισμός Ελλάδα - Επίπεδο 1: Ελβετία - Επίπεδο 5 Πηγαίνετε στην κορυφή αυτού του επιπέδου και προσπαθήστε να φτάσετε στην πλατφόρμα αν και δε θα τα καταφέρετε εκτός αν πηδήξετε από την πιο απομακρυσμένη στα αριστερά πλατφόρμα προς τα πάνω και δεξιά, οπότε μέσω κάποιων κρυμμένων πλατφο ρμώ ν θα καταφέρετε να φτάσετε στην πόρτα. Εχετε τριάντα δευτερόλεπτα στη διά θεσή σας.

Προορισμός: Ελβετία - Επίπεδο 8 Ελλάδα - Επίπεδο 6: Στην αρχή περπατήστε αριστερά και μετά πέστε προς τα κάτω. Μετά πηδήξτε στο δεξιό τοίχο. Θα βρείτε ένα μυστικό πέρασμα που θα σας οδηγήσει σε άλλη μια μυστική πίστα. Δεν υπάρχει εδώ χρονικός περιορισμός.

Ελλάδα - Επίπεδο 8: Πηγαίνετε στον τηλεμεταφορέα που βρίσκεται από κάτω σας. Μόλις τηλεμεταφερθείτε πηδήξτε στην καμάρα που βρίσκεται από πάνω σας. Με τη βοήθεια ενός ελατη ρί ου θα βρεθείτε σε μία ακόμη μυστική πίστα. Εχετε στη διά θεσή σας 45 δευτερόλεπτα. Προορισμός Δυτικές Ινδίες - Επί πεδο 1 Δυτικές Ινδίες - Επίπεδο 3: Πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα και τρέξτε αριστερά. Χρησιμοποιήστε το ελατήριο για να περάσετε στην αριστερή πλευρά. Στην πρώτη καλύβα που θα συναντήσετε θα βρείτε και την πρόσβαση για τη μυστική πίστα. Εχετε ένα λεπτό στη διά θεσή σας. Προορισμός Δυτικές Ινδίες - Επίπεδο 6.

ZOOL 2

Στο προηγούμενο τεύχος σά ς είχαμε δώσει τον τρόπο για να επιλέγετε επίπεδο. Τώρα θα σας δώσουμε κάποιους κωδικούς του παιχνιδιού... Μόλις βρεθείτε στην εισαγωγή και στο σημείο που εμφανίζεται η φράση "Press Fire for Options" γράψτε τους παρακάτω κωδικούς.

CREAMOLA - 10 Ζωές.
VISION - 20 Ζωές.
KICKASS - Απεριόριστες βόμβες
ALCENTO - Το ποσοστό θα αυξηθεί στο 99%.
OLDENEMY - Το ρολόι θα σταματήσει.
TOUGHGUY - Θα γίνετε αόρατοι
NAPOLEAN - Μπόνους πίστες.
SESAME - Πηγαίνετε στο επίπεδο 1.
RONSON - Πηγαίνετε στο επίπεδο 2.
FUNKYTUT - Πηγαίνετε στο επίπεδο 3.
HISTERIA - Πηγαίνετε στο επί πεδο 4.
MARROBONE - Η μπά λα θα σταματήσει στην πίστα μπόνους.

Το Διήγημα

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΦΟΝΟΣ!!

Του **Δημήτρη Κλεάνθη**

Μεσημέρι.

Η κλασική αγγλική ομίχλη εμποδίζει τις φωτεινές ηλιαχτίδες να φτάσουν ως το έδαφος. Δυο άντρες, συναντιούνται κάτω από ένα δέντρο. Ο ένας, ψιλόλιγνος, φρεσκοξυρισμένος, με ευρωπαικό στυλ. Ο άλλος κοντόχοντρος, με γενειάδα, καθαρός Αγγλος.

-"Λοιπόν Ουάτσον, συναντιώμαστε ξανά μετά από ένα μήνα!" αρχίζει ο πρώτος.

-"Σέρλοκ, ήταν ωραίο το Παρίσι;" έρχεται η απάντηση.

-"Ας τα λέμε καλό. Πάντως από ότι άκουσα έχεις κάποιο πρόβλημα, έτσι;"

-"Πράγματι", συνεχίζει ο δεύτερος "ο Ντέρεκ Γουώκερ, ετών 60, ίσως ο πιο πλούσιος Αγγλος αυτήν τη στιγμή, αυτοκτόνησε".

-"Αυτοκτόνησε;" ρωτάει με απορία ο πρώτος.

-"Ετσι φαίνεται" απαντάει ο δεύτερος. "Συνεργάζομαι με τον επιθεωρητή ΜακΠέρσον και προσπαθώ να τον πείσω να μην κλείσει την υπόθεση".

-"Γιατί Ουάτσον;" ξαναρωτάει με τον κοφτό του τρόπο ο πρώτος.

-"Δεν εμπιστεύομαι κανέναν, μόνο εσένα Χολμς!"

-"Λοιπόν Ουάτσον φαίνεται πως βρήκα μία ευκαιρία να ξεμουδιάσω!" Η χαρά του δεν περιγραφόταν. Ο σημαντικότερος Βρετανός ντετέκτιβ συνεργάζεται ξανά με βοηθό του τον Ουάτσον για να διαλευκάνει ένα μυστήριο. Η μήπως όλα είναι φανερά;

Ωρα: 12:10 μμ.

Οι δύο άντρες βρίσκονται στο σκοτεινό γραφείο του επιθεωρητή ΜακΠέρσον. Υπάρχει έντονη η αίσθηση του μυστηρίου και εδώ βοηθούσε η τσιγαρίλα που υπήρχε στον αέρα.

-"Πάλι μπροστά μου, Χολμς!" είπε ο επιθεωρητής εμφανώς ενοχλημένος από την παρουσία του Σέρλοκ.

-"Καλημέρα και σε σένα, επιθεωρητά!" η απάντηση.



-"ΜακΠέρσον, παρενέβει ο Ουάτσον, στο είπα ότι θα χρειαστούμε τη βοήθειά του"

-"Καλά, καλά. Λοιπόν τι θες;"

-"Καταρχήν τις σημειώσεις σου ΜακΠέρσον" είπε ο Χολμς με το γνωστό του στυλ.

-"Πάρε τις!" απάντησε ο επιθεωρητής εμφανώς ενοχλημένος και τις πέταξε στο τραπέζι.

-"Για να δούμε τι έχουμε εδώ. Λοιπόν: Αιμιλία Γουώκερ. Κόρη του Ντ. Γουώκερ. Ετών 40. Περίεργο!" σταμάτησε ο Χολμς αλλά αμέσως συνέχισε "Κληρονόμος του 90%. Είπε: Φύτευα λουλούδια στον κήπο. Είναι το χόμπυ μου. Ακουσα έναν πυροβολισμό και έτρεξα μέσα. Στο διάδρομο είδα τον Τζέημς και την Μπέσυ. Στη βιβλιοθήκη ήταν ο μπαμπάς νεκρός, δίπλα στο όπλο και στο παράθυρο. Τζέημς Μέησον: Μπάτλερ των Γουώκερ για 35 χρόνια. Ετών 76. Είπε: Ημουν στην κουζίνα. Ακουσα τον πυροβολισμό. Ετρεξα. Συνάντησα τη Μπέσυ και την μις Γουώκερ. Στη βιβλιοθήκη ήταν νεκρός ο κύριος. Δίπλα του το όπλο. Μπέσυ Ρούκερ: Καμαριέρα των Γουώκερ για 38 χρόνια. Ετών 59. Ημουν στο πίσω μέρος του σπιτιού, στις κρεβατοκάμαρες. Ακουσα έναν πυροβολισμό και έτρεξα. Στο διάδρομο ήταν η μις Γουώκερ και ερχόταν ο Τζέημς. Στη βιβλιοθήκη κείτονταν ο κύριος Ντέρεκ. Στο πλάι του ήταν το όπλο. Η μις Γουώκερ ξέσπασε σε κλάματα. Είχε να κλάψει από τότε που την πήραμε από το ορφανοτροφείο."

-"Μμμ, κι άλλο περίεργο!" αποκρίθηκε ο Χολμς.

Το ιδιοφυές μυαλό του εργαζόταν πυρετωδώς, κάτι σκεφτόταν. "Μπορώ

του Μήνα



να δω την έκθεση του ιατροδικαστή;"

-"Πάρε!" είπε δυσανασχετώντας ο ΜακΠέρσον.

-"Για να δούμε: Η σφαίρα καρφώθηκε στο στομάχι του. Ο θάνατος ήταν ακαριαίος. Δίπλα του υπήρχε το όπλο και τα αίματα. Χμμ, ακόμα πιο περίεργο!"

-" Λοιπόν Χολμς τι σκέφτεσαι;" είπε ο Ουάτσον. Ηξερε πως ο Χολμς κάτι σκεφτόταν.

-"Θα δούμε αγαπητέ μου, θα δούμε!" Ο σκοτεινός ντετέκτιβ είχε ένα μυστήριο τόνο στη φωνή του.

Ωρα 1:55 μμ.

Στο σπίτι του Γουώκερ.

-"Ξέρεις Ουάτσον, αν είναι φόνος υπάρχουν πολλοί ύποπτοι. Βλέπεις ο Γουώκερ δεν έβγαλε και πολύ έντιμα τα λεφτά του."

-"Τι εννοείς Χολμς;" ρώτησε ο βοηθός του.

-"Ο Γουώκερ ήταν αρχηγός της Μαφίας. Πολλοί είχαν λόγους να τον βγάλουν από τη μέση". Για αρκετή ώρα περπατούσαν σιωπηλοί. Ο Χολμς σκεφτόταν. Ηταν ανήσυχος. Είχε φτάσει κοντά στο τέλος αλλά κάτι έλειπε. Επρεπε να το βρει!

-"Να πάρει, λέει ο Ουάτσον " έπρεπε να βάλω χοντρά παπούτσια. Το χώμα έχει πολλές πέτρες!" Αυτό ήταν. Ο Χολμς πάγωσε. Ακινητοποιήθηκε. Ξαφνικά έλαμψε.

Αυτή τη φορά βρήκε τον κρίκο που έλειπε.

-"Πίσω στον επιθεωρητή!"

Ωρα 3:40 μμ.

Στο γραφείο του επιθεωρητή ΜακΠέρσον. Ησυχία. Ο Χολμς πήγαινε πάνω κάτω ανήσυχος. Ο Ουάτσον καθόταν ενώ ο ΜακΠέρσον κάπνιζε αδιάφορος. "Θα αργήσει η μις Γουώκερ;" είπε ανυπόμονα ο ντετέκτιβ. " Γιατί έχεις ραντεβού;" απάντησε ειρωνικά ο ΜακΠέρσον. " Τι αστείο" παρενέβει επίσης ειρωνικά ο Ουάτσον.

- "Αργησα;" Ανοιξε η πόρτα και πρόβαλε η Αιμιλία Γουώκερ.

-"Καθήστε, παρακαλώ" είπε ο Χόλμς. "Λοιπόν, πρώτα από όλα θέλω να σας πω κάτι συγκλονιστικό. Ο πατέρας σας δολοφονήθηκε!"

-"Πως;"

-"Μια στιγμή" τη διέκοψε ο Χολμς. "Αφήστε να σας εξηγήσω. Αν κάποιος θέλει να αυτοκτονήσει πυροβολεί το κεφάλι του και όχι το στομάχι του! Επιπλέον, εάν ήταν αυτοκτονία, μέσα στο δωμάτιο θα έπρεπε να υπάρχει και ο κάλυκας της σφαίρας".

-"Ορίστε;" άρθρωσε έκπληκτη η μις Γουώκερ.

-"Αφήστε με να ολοκληρώσω! Ο πατέρας σας δεν ήταν πολύ αγαπητός. Πρέπει να πω ότι και εγώ δεν ενοχλήθηκα που πέθανε. Αλλά ας έρθουμε στο θέμα. Ενας δολοφόνος έχει κίνητρο, άλλοθι και ευκαιρία. Στη συγκεκριμένη υπόθεση έχουμε δύο θεωρίες. Η πρώτη: Ησασταν στον κήπο. Τραβήξατε το όπλο σας. Φορούσατε γάντια..."

-" Τι εννοείτε;" είπε αυτή ενοχλημένη.

-"Σας παρακαλώ!" αποκρίθηκε συγχισμένος ο Χολμς. "Φορούσατε γάντια και για αυτό δεν αφήσατε αποτυπώματα". Σκοτώσατε τον πατέρα σας, βάλατε γρήγορα το πιστόλι δίπλα του και τρέξατε μέσα. Οταν ήρθε η αστυνομία πληρώσατε τον επιθεωρητή ΜακΠέρσον ένα μέρος από το 90% της κληρονομιάς. Λουλούδια δε φυτεύατε. Το έδαφος έχει πολλές πέτρες. Το κίντρό σας είναι εμφανές: λεφτά. Δε μπορούσατε να περιμένετε να πεθάνει. Ομως δε σας ένοιαζε. Αφού ήσασταν υιοθετημένη!" Επικράτησε ησυχία. κανείς δε μιλούσε. Ο Χολμς αποφάσισε να μιλήσει.

-"Ο Τζέημς δεν το έκανε. Πόσο μακριά βλέπει ένας 76χρονος μπάτλερ ώστε να πυροβολήσει χωρίς να τον καταλάβουν;

Η Μπέσυ, δε θα προλάβαινε να σκοτώσει τον Γουώκερ, να γυρίσει στην κρεβατοκάμαρα και να ξαναβγεί να κάνει ότι ήταν διαρκώς στην κρεβατοκάμαρα. Είναι 59 χρονών."

Πάλι ησυχία. Ολοι ήταν έκπληκτοι. "Υπάρχει δεύτερη υπόθεση: Κάποιος παλιός μαφιόζος μπήκε κρυφά στο σπίτι. Τον σκότωσε, άφησε το πιστόλι και έφυγε γρήγορα από το παράθυρο. Ξεκαθάρισμα λογαριασμών.

Λοιπόν ποια θα πούμε στο κοινό;"

Ωρα 9:30 μμ.

Συνέντευξη Τύπου.

Ο επιθεωρητής ΜακΠέρσον λέει στους δημοσιογράφους ότι ήταν ξεκαθάρισμα λογαριασμών. Στο κοινό ήταν και ο Σέρλοκ Χολμς.

Είχε λύσει άλλον ένα φόνο.

Γεια χαρά

Αξιαγάπητο USER σε πρωτοδιάβασα το 1992 (τεύχος 22) και από τότε οφείλω να πω ότι η βελτίωση του περιοδικού είναι εμφανέστατη (μόνο μελανό σημείο η απουσία της δισκέτας). Αφήνω τις κριτικές και μπαίνω στο "ψητό" ή μήπως είναι "τηγανητό"; Κατέχω ένα PC (κρατηθείτε) 286/16 με ένα drive 1,44MB (3 1/2) και H.D 40 ολόκληρα MB.

Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1)Τα Windows 3.1 "τρέχουν" στο PC μου;

2)Ποιο από τα: F117, INDIANA JONES 4, KYRANDIA 1, SPACE QUEST 4, KING QUEST 5 δεν "τρέχει" στον υπολογιστή μου;

3)Πρόσφατα απέκτησα το DOS 6.2. Μετά την εγκατάσταση και αφού φορτώσει το λειτουργικό, προσπαθώ να "τρέξω" κάποιο παιχνίδι ή οτιδήποτε άλλο εκτός από τις εντολές του DOS αλλά το σύστημα κολλάει. Ενώ αν αρχίσω το PC με το DOS 3.2, το ίδιο παιχνίδι δουλεύει μια χαρά!! Μήπως μου έχουν καταραστεί τον επεξεργαστή;

ΥΓ1. Επειδή ξέρω ότι όλοι οι συντάκτες είστε πολύ καλά παιδιά (με αποκορύφωμα τον κ. Κροντηρά) ελπίζω σε δημοσίευση. ΥΓ2. Ρε παιδιά ρίξτε και καμμία αφισούλα στο περιοδικό να βλέπω και εγώ τον Sonic ή τον Scorpion τεράστιο να ευφραίνεται η ψυχή μου.

Με εκτίμηση Γιάννης Κανάκης
ή ηλεκτρονικοταγήστρας!

Φίλε ηλεκτρονικοτηγανίτα,

Ξέχασες να μας αναφέρεις πόσα MB μνήμη διαθέτεις, καθώς και τον τύπο οθόνης και την κάρτα γραφικών που έχεις, στοιχεία σημαντικά για τις ερωτήσεις σου. Τέλος πάντων, προχωράμε.

1) Τα Windows 3.1 φυσικά και τρέχουν στον υπολογιστή σου.

2) Αν διαθέτεις VGA κάρτα γραφικών και οθόνη και μνήμη άνω των 640K, κατά πάσα πιθανότητα δε θα αντιμετωπίσεις κανένα πρόβλημα να τρέξεις τα παιχνίδια που μας αναφέρεις.

3) Σίγουρα δε σου έχουν καταραστεί τον επεξεργαστή σου. Προφανώς κάποιο λάθος έκανες στην εγκατάσταση του λειτουργικού σου, διότι τόσο το MS-DOS 6.2 όσο και το 5.0 δεν έχουν κανένα απολύτως πρόβλημα με μηχανήματα 286. Ισως όμως να είναι πρόβλημα του παιχνιδιού.

ΥΓ1. Επειδή είμαστε καλά παιδιά το δημοσιεύσαμε.

ΥΓ2. Σκεφτόμαστε να βάλουμε μία αφίσα με όλο το team του περιοδικού, αλλά δεν ξέρουμε κατά πόσο θα ευφρανθεί η ψυχή σου.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας νέος αλλά φανατικός αναγνώστης σου (από το τεύχος 47) και πιστεύω ότι έχεις κάνει σκόνη όλα τα περιοδικά που ασχολούνται με κομπιούτερ και videogames.

Είμαι κάτοχος ενός 80386 DX/40MHz και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.

1) Πόσα Bits είναι ο υπολογιστής μου;

2) Ποια η χρησιμότητα της cache memory και ποιο το στάνταρ μέγεθός της;

3) Τι κάνει η εντολή του DOS doublespace.exe, ποια τα πλεονεκτήματα και ποια τα μειονεκτήματά της;

4) Πιο ισχυρός επεξεργαστής είναι αυτός της A500+ ή ο δικός μου;

5) Τι κάνει η κάρτα γραφικών;

6) Πότε θα βγει το Mortal Kombat 2 για PC και πότε θα έρθει στην Ελλάδα;

7) Ποια είναι τα 5 καλύτερα adventure για PC;

ΥΓ1. Shadowcaster the master

ΥΓ2. ΠΑΟ for ever.

ΥΓ3. Η προσθήκη μιας δισκέτας 3 1/2 θα έκανε το περιοδικό πιο δημοφιλές, ακόμη και αν αυξηθεί η τιμή του.

ΥΓ4. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των κομπιούτερ και videogames (παγκοσμίως).

ΥΓ5. Ελπίζω να μη σας κούρασα (εγώ κουράστηκα).

ΥΓ6. Πιστεύω σε δημοσίευση ή έστω σε απάντηση των ερωτημάτων μου.

Φιλικά Καλανδαρίδης Στέφανος

Φίλε Στέφανε,

1) Ο 80386DX/40Mhz είναι 32bit επεξεργαστής.

2) Η Cache memory είναι είδος μνήμης που χρησιμοποιείται για την αύξηση της ταχύτητας του υπολογιστή μας. Είναι πολύ γρηγορότερη από την κλασική μνήμη RAM, κατά συνέπεια έχει μεγαλύτερο κόστος και το αποτέλεσμα είναι να περιορίζεται σε μερικά Kbytes. Cache μνήμη όμως μπορεί να έχεις και μέσω software. Να διαθέσεις δηλαδή κάποιο μέρος από τη μνήμη RAM (μέσω του κατάλληλου προγράμματος φυσικά) και να το ορίσεις ως cache μνήμη. Επίσης πρέπει να γνωρίζεις ότι η cache memory χωρίζεται σε ε-

σωτερική (μέσα στον επεξεργαστή) και εξωτερική (στο motherboard). Οσο για το μέγεθος, ποικίλει ανάλογα με το motherboard και τον επεξεργαστή.
3) Η εντολή double space διπλασιάζει το χώρο του σκληρού δίσκου. Το βασικό πλεονέκτημά της είναι εμφανές, περισσότερος διαθέσιμος χώρος στο σκληρό μας. Σαν αντάλλαγμα όμως η ταχύτητα του σκληρού πέφτει σημαντικά.
4) Μία σύγκριση θα ήταν ανούσια αλλά θα λέγαμε ότι η πλάστιγγα γέρνει προς τον 386.
5) Οπως λέει και ο τίτλος της, είναι υπεύθυνη για την απεικόνιση γραφικών στο monitor μας.
6) Το αναμένουμε από μέρα σε μέρα. Φήμες μάλιστα λένε ότι κυκλοφορεί και demo του.
7) Ρίξε μια ματιά στο TOP TEN και θα καταλάβεις.

ΥΓ1. Μη λες τέτοια γιατί τα πιστεύει.
ΥΓ2. Θα φύγεις για πάντα;
ΥΓ3. Στο επόμενο τεύχος θα δούμε πόσο αλήθεια λες.
ΥΓ4. Το ίδιο είπε και ο Bill Gates.
ΥΓ5. Αστείο πράγμα.
ΥΓ6. Εχεις δικαίωμα να πιστεύεις όπου θες.

Αγαπητό USER,
Ονομάζομαι Γιαννέλος Κων/νος και είμαι τακτικός αναγνώστης σου εδώ και τρία χρόνια. Οφείλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και να σου ευχηθώ να συνεχίσεις να είσαι το πρώτο. Εχω έναν υπολογιστή QUEST 386 SX με μνήμη 2MB H.D 40 MB (μικρός, ε;!) που τρέχει στα 33MHz. Θα ήθελα να κάνω κάποιες ερωτήσεις.
1) Υπάρχει μία μεγάλη πιθανότητα το PC μου να έχει "κολλήσει" κάποιον ιό. Ποιο πρόγραμμα μου συστήνετε να αγοράσω; Ποια είναι τα καλύτερα και που περίπου κυμαίνεται η τιμή τους;
2) Αληθεύει ότι οι ιοί που υπάρχουν σε ένα σύστημα μεταδίδονται και στις δισκέτες αν τις χρησιμοποιήσω ή μόνο αν μεταφέρω κάποια αρχεία από το δίσκο στη δισκέτα; Αν πάρω δηλαδή από κάποιο φίλο μου τις δισκέτες εγκατάστασης ενός προγράμματος anti-virus, υπάρχει η πιθανότητα να μεταδοθεί ο ιός στις δισκέτες; (Σημείωση: δεν ξέρω ποιον ιό μπορεί να έχει κολλήσει το PC).
3) Εχω το Monkey Island 2. Κολλάω όμως στο τέλος σχεδόν, στο σημείο που πρέπει να πάρω κάποιο σωματικό υγρό από τον Le Chuck. Τι πρέπει να κάνω; Αυτά είχα να πω, ευχαριστώ.με το βουντού, δεν το χαλάνε λιγάκι;

Φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε ευθύς αμέσως στις ερωτήσεις σου.
1) Ενα από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, είναι το γνωστό scan του Macaffee. Οσο για την τιμή του δε χρειάζεται να ανησυχείς διότι μπορείς να το βρεις εύκολα και παντού καθώς είναι shareware.
2) Τα πάντα εξαρτώνται από τον ιό. Υπάρχουν ιοί που μεταδίδονται και με ένα απλό copy που θα κάνεις στη δισκέτα, ενώ άλλοι για να κολλήσουν θα πρέπει να εκτελέσεις κάποιο πρόγραμμα μέσα απ'αυτήν. Τα περισσότερα anti-virus προγράμματα είναι προστατευμένα και

σε περίπτωση που χτυπηθούν από ιό βγάζουν κάποιο αντίστοιχο μήνυμα. Σε αυτήν την περίπτωση μπορείς να πάρεις το anti-virus και να το εγκαταστήσεις στο μηχάνημά σου.
3) Δυστυχώς δε μας δίνεις να καταλάβουμε σε ποιό σημείο βρίσκεσαι για να σε βοηθήσουμε. Στείλε μας άλλο ένα γράμμα, αυτή τη φορά για τη στήλη spellshop, όπου θα εξηγείς αναλυτικά το σημείο που έχεις κολλήσει.
ΥΓ. Αντιθέτως θα λέγαμε.

ΟΤΑΝ ΑΓΑΠΑΣ...

Αγαπητοί φίλοι συντάκτες,
Πάντα ήθελα να γράψω στο αγαπημένο μου περιοδικό αλλά ποτέ δεν έβρισκα το κουράγιο να αρχίσω ή να τελειώσω αυτό το γράμμα μου.
Αλλά παίρνοντας το τεύχος του Δεκεμβρίου, αυτή μου η επιθυμία έξαφνα φούντωσε. Πες πως με επηρέασαν τα Χριστούγεννα, πες το γράμμα του μήνα, πήρα το θάρρος να σας γράψω.
Είμαι δεκαπέντε χρονών και αγοράζω το περιοδικό μας (έτσι το θεωρώ εγώ) από τότε που αγόρασα τον υπολογιστή μου. Ολο αυτόν τον καιρό υπάρχει κάτι που συνδέει αυτό το περιοδικό με μας τους αναγνώστες του. Αυτό το κάτι σίγουρα προέρχεται από τους συντάκτες του περιοδικού.
Πιστεύω πως είναι κοντά στην ηλικία μας και σίγουρα ξέρουν τι θέλουμε. Μέσα από τα "review" που κάνετε, δε βλέπουμε έναν ψυχρό επαγγελματία που προσπαθεί να κάνει τη δουλειά του και να τελειώσει, αλλά ένα φίλο ο οποίος μας συμβουλεύει. Σε αυτό το περιοδικό έχουμε μία σχέση που στηρίζεται πάνω στη φαντασία αλλά και στην αγάπη που νιώθουμε για αυτό.
Οσον αφορά το σατανισμό, (οι τέσσερις γνωστές μας λέξεις από τη δεύτερη παράγραφο του φίλου μας του Γιάννη Αποστόλου, ο οποίος μας έκανε τη καρδιά περιβόλι) του καθενός δικαίωμα είναι να πιστεύει σε όποια θρησκεία θέλει και δεν πιστεύω πως οι συντάκτες αυτού του περιοδικού έχουν κανένα λόγο ή κάποιο συμφέρον να μας μυήσουν σε κάποια σατανιστική θρησκεία.
Αυτό είναι γελοίο και απερίγραπτα κωμικό.
Πιστεύω πως όλοι ανεξαιρέτως έχουμε μία λογική, έτσι ώστε να μπορούμε να κρίνουμε αν κάτι είναι καλό ή κακό. Μη μου πεις φίλε μου Γιάννη Αποστόλου πως δεν ξέρεις τι συμβαίνει γύρω σου και φοβάσε τόσο πολύ. Και ποιος δεν έχει φτάσει στο σημείο εκείνο που νιώθεις παίζοντας ένα adventure, βλέποντας να ξεδιπλώνεται το σενάριο και πόσο μάλιστα όταν αυτό έχει και κάτι από το σατανισμό, εκεί είναι που σε πιάνει η μανία να εξερευνήσεις το ανεξερεύνητο, να φωτίσεις το σκοτάδι κλπ.
Γενικά θα ήθελα να τονίσω ότι ο ώριμος άνθρωπος ποτέ δε θα πίστευε πως θα υπήρχε κίνδυνος να παρασυρθεί από αυτό το περιοδικό ή ακόμη και να πιστέψει πως κάνει διαφήμιση στο σατανισμό. Και επιτέλους κ. Κροντηρά προστατέψτε αυτό το καημένο άρθρο για το σατανισμό, γιατί πολύ το έχουν παρερμηνεύσει και το έχουν διασύρει κατά τον χείριστο δυνατό τρόπο, είναι ντροπή για όλους εμάς που αγαπάμε αυτό το περιοδικό.
Τώρα, πολλοί πιστεύουν πως ότι αγαπάς θα πρέπει να του κάνεις παρατηρήσεις για να γίνει καλύτερο, έτσι και εγώ προσπάθησα, προσπάθησα φιλότιμα να βρω κάτι, αλλά παρ'όλα αυτά δε βρήκα τίποτα, στην αρχή ανησύχησα αλλά μετά από σκέψη κατάλαβα πως αν πραγματικά αγαπάς κάτι, το αγαπάς για αυτό που είναι και όχι για αυτό που θα ήθελες ή θα μπορούσε να είναι.

Φιλικά Ζαρουχλιώτης Χάρης

Φίλε Χάρη,
Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Εμείς δε θα κάνουμε κανένα σχόλιο αλλά θα αφήσουμε τους αναγνώστες να τοποθετηθούν σχετικά με τις απόψεις σου.

DEAR USER,
Σε διαβάζω απ' τον Σεπτέμβριο του 1992 και κάθε μήνα παρατηρώ συνεχή βελτίωση στην ύλη, τις στήλες....Τέλος πάντων, σήμερα που σου γράφω έχω τη γιορτή μου, γι' αυτό το καλύτερο δώρο που μπορείς να μου κάνεις είναι να δημοσιεύσεις το γράμμα μου. Για να μη σε κουράσω όμως περνώ κατευθείαν στις απορίες μου.
1) Εχω ένα PC 386/40 με 4MB RAM και SVGA.
Σκέφτομαι να ακολουθήσω και εγώ την τεχνολογία και να αγοράσω ένα CD-ROM. Πόσο κυμαίνεται η τιμή ενός CD-ROM μονής ταχύτητας και πόσο ενός διπλής ταχύτητας; Ποιο μου προτείνεις;
2) Ποιο είναι το πρώτο adventure που νομίζεις ότι πρέπει να πάρω σε CD-ROM και ποιο το πρώτο RPG (εκτός από το Pagan);
3) Για ποιο λόγο εξαφανίστηκε το BIG TROUBLE και η στήλη RPG;
4) Δυσαρεστήθηκα όταν έμαθα πως δε θα στέλνετε λύσεις πια. Νομίζω ότι οι λύσεις που στέλνατε ήταν μια πολύ καλή κίνηση και κάλυπτε μεγάλο μέρος των αναγνωστών. Πάντως δε σε κατηγορώ και αυτό γιατί ξέρω ότι όλα αυτά είναι πολύ δύσκολα αφού το αναγνωστικό κοινό είναι μεγάλο.
5) Το SPELL SHOP ήταν, είναι και θα παραμείνει η καλύτερη στήλη του USER (όχι πως οι άλλες δεν αξίζουν). Μακάρι να μπορούσε να είναι μεγαλύτερο. Δηλαδή, από 10 σελίδες να γίνει...20 (αστειεύομαι). Κάπου εδώ λοιπόν θα κλείσω το γράμμα μου.

Γιάννης Λίγγος - Palladin

Dear Palladin
1) Πολύ καλά θα κάνεις να αγοράσεις ένα CD-ROM drive και να ακολουθήσεις την τεχνολογία. Αυτό όμως που πρέπει να προσέξεις είναι να αγοράσεις διπλής ταχύτητας και όχι μονής. Πρώτα απ'όλα, τα παιχνίδια πλέον απαιτούν CD-ROM διπλής ταχύτητας και δεύτερον, τα μονής τείνουν να εξαφανιστούν από την αγορά.
Ενα CD-ROM διπλής ταχύτητας μπορείς να το βρεις και 40000!!
2) Ρίξε μία ματιά στα Under a killing moon, Ravenloft, Dark Sun II, Noctropolis, είναι από τα κορυφαία στο είδος τους.
3) Λόγω των ριζικών αλλαγών που έγιναν στο περιοδικό εν όψη των τεχνολογικών εξελίξεων, οι στήλες που αναφέ-

ρεις και μερικές ακόμα, αντικαταστάθηκαν. Μην ξεχνάς άλλωστε και το περιοδικό Gamer που συνοδεύει το User. Ηταν απαραίτητο να φύγουν ή να αντικατασταθούν κάποιες σελίδες.
4) Οπως σωστά υπέθεσες το αναγνωστικό κοινό που ζητούσε λύσεις ήταν μεγάλο και φυσικά δύσκολα θα μπορούσαμε να τους εξυπηρετήσουμε όλους.
5) Σίγουρα το Spellshop παραμένει μία από τις καλύτερες στήλες του περιοδικού και όσον αφορά τις σελίδες του κάνε υπομονή, ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται...

Αγαπητό USER,
Είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης εδώ και δύο χρόνια περίπου. Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και για τη σωστή και έγκυρη ενημέρωση στους αναγνώστες σου. Αυτά δεν αποτελούν "γλείψιμο" αλλά πιστεύω ότι ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Τέλος πάντως, ας τα αφήσουμε αυτά και να περάσουμε στις ερωτήσεις μου.
1) Θα ήθελα να μου πεις πόσο κοστίζει το πιο φθηνό διπλοχρονιζόμενο CD-ROM που κυκλοφορεί στην αγορά και αν η ποιότητά του είναι καλή.
2) Η αγορά ενός motherboard 486/33 είναι καλή ή πιστεύεις ότι χρειάζομαι μεγαλύτερο μηχάνημα για τις απαιτήσεις του software.
3) Πόσο πιστεύεις ότι θα αντέξει το motherboard με τον επεξεργαστή που σου αναφέρω, θα χρειαστεί δηλαδή να κάνω αναβάθμιση σε μερικούς μήνες;

Με εκτίμηση Γιώργος Βελεράντζος

ΥΓ1. Συγνώμη αν σε κούρασα. Ελπίζω σε δημοσίευση, γιατί χρειάζομαι επειγόντως απαντήσεις στα ερωτήματά μου.
ΥΓ2. Αλήθεια, υπάρχει περίπτωση να χωριστεί το USER από το GAMER ή ονειρεύομαι;

Φίλε Γιώργο
Σε ευχαριστούμε για το καλό σου "γλείψιμο" και προχωράμε στις ερωτήσεις σου.
1) Τα πιο φθηνά CD-ROM, διπλοχρονιζόμενα βέβαια, κυμαίνονται μεταξύ 35000 και 40000 και μάλιστα είναι αρκετά καλής ποιότητος.
2) Η διαφορά τιμής μεταξύ ενός 486/33 και ενός 486/40 είναι αρκετά μικρή και το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι να σκεφτείς την αγορά ενός 486/40 ώστε να μην αντιμετωπίσεις πρόβλημα με το software.
3) Τα πράγματα στα PC είναι πολύ ρευστά. Δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για τίποτα.
Πάντως από ότι δείχνουν και οι τιμές, οι pentium είναι ακόμα ακριβοί και δεν ενδέχεται καμμία πτώση τους στο άμεσο μέλλον. Αντιλαμβάνεσαι λοιπόν ότι η αγορά ενός 486 είναι αυτή τη στιγμή η ιδανική.

ΥΓ1. Μη μου πεις ότι έχεις παράπονο.
ΥΓ2. Το Gamer αποτελεί παρελθόν ενώ το USER από τον επόμενο μήνα θα κυκλοφορεί με αυξημένη ύλη και επιπλέον δισκέτα. Σίγουρα αυτό που θα δεις τον επόμενο μήνα δε θα είναι όνειρο.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αθανάσιος Καστανίδης
1) Σε συμφέρει περισσότερο η αγορά ενός καινούργιου μηχανήματος παρά η αναβάθμιση του Hyundai 8088 που διαθέτεις αυτήν τη στιγμή.
2) Στην QBASIC η εντολή RND επιλέγει έναν τυχαίο αριθμό, αλλά κάποια στιγμή πραγματικά όπως λες αρχίζει να τους επαναλαμβάνει. Για να το αποφύγεις αυτό πρέπει να ενεργοποιήσεις την εντολή Randomize.
Μετά δε θα έχεις κανένα πρόβλημα.
3) Η πιο διαδεδομένη γλώσσα αυτήν τη στιγμή είναι η C. Χρησιμοποιείται ευρέως τόσο για τη δημιουργία εμπορικών εφαρμογών όσο και για τη δημιουργία παιχνιδιών. Βέβαια, το να περάσεις από την BASIC στη C είναι ένα μεγάλο και δύσκολο βήμα, αλλά δυστυχώς είναι αναγκαίο καθώς δεν υπάρχει καμμία άλλη γλώσσα, ίσως εξαίρεση να αποτελεί η PASCAL, τόσο δυνατή και δύσκολη φυσικά.

Γιάννης Αποστόλου
Δυστυχώς το μεγάλο σου γράμμα για ακόμα μία φορά δε μας επιτρέπει να το δημοσιεύσουμε. Βέβαια θα ήταν άδικο να σου δίναμε κάποιες απαντήσεις χωρίς να ακουστούν και οι δικές σου απόψεις στους αναγνώστες.
Για το λόγο αυτό λοιπόν σε παρακαλούμε να κάνεις μία προσπάθεια να μας ξαναστείλεις ένα γράμμα, αυτή τη φορά όμως με τα μισά από όσα μας έγραψες.

Γιώργος Μεσημέρης
1) Προτίμησε το Mortal Kombat II στην Amiga αφού δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από την έκδοση του SNES. Οσο για το Street Fighter, σίγουρα θα είναι καλύτερο στο SNES παρά στην Amiga.
2) Η Amiga Basic, όπως σωστά λέει και το βιβλίο που αγόρασες, βρίσκεται μέσα στη δισκέτα Extras. Ψάξε καλύτερα και σίγουρα θα τη βρεις.
3) Ενα PC 486DX/2 66 με σκληρό δίσκο 340MB είναι σίγουρα μία καλή αγορά αλλά μην ξεχνάς ότι κοστίζει αρκετά και αν πουλήσεις την Amiga 500 που διαθέτεις θα χρειαστεί να δώσεις και αρκετά χρήματα από την τσέπη σου.
4) Το Fatal Fury και το Art of fighting υπάρχουν για το SNES, ενώ τα υπόλοιπα ενδέχεται να κυκλοφορήσουν αργότερα.
5) Για τις ερωτήσεις σου σχετικά με το Nintendo CD και το Ultra 64 ρίξε μία ματιά στην αλληλογραφία του Gamer.

Βαγγέλης Χουρδάκης
Δυστυχώς φίλε Βαγγέλη σταματήσαμε εδώ και αρκετό καιρό να στέλνουμε λύσεις.
Για να σε βοηθήσουμε με το adventure "The lost files of Sherlock Holmes", στείλε ένα γράμμα για το spellshop και γράψε μας σε ποιο ακριβώς σημείο έχεις κολλήσει.
Οσο για τα tips του Titus the Fox σίγουρα λειτουργούν γιατί τα έχουμε δοκιμάσει.

Μιχαήλ Πατσιλινάκος
1) Αν θες να παίζεις μόνο παιχνίδια είναι προτιμότερο το Mega Drive παρά ένα κομπιούτερ. Αλλωστε μην ξεχνάς και τη μεγάλη διαφορά τιμής που τα χωρίζει.
2) Τα πάντα είναι σχετικά. Υπάρχουν παιχνίδια που είναι καλύτερα στο Mega Drive και άλλα που είναι καλύτερα στο SNES. Πάρε για παράδειγμα το Mortal Kombat II και το Earthworm Jim. Το πρώτο είναι καλύτερο στο SNES ενώ το δεύτερο στο Mega Drive.
3)Το Rise of the Robots είναι ένα μέτριο παιχνίδι σε γενικές γραμμές παρά την υπερβολική διαφήμισή του. Εκεί που μειονεκτεί κυρίως είναι στον περιορισμένο αριθμό κινήσεων που έχει κάθε παίχτης.
4)Οχι, δεν υπάρχει κανένα καλώδιο που να συνδέει το Mega Drive με την οθόνη του υπολογιστή σου.
5) Εξαρτάται από τη δουλειά που θέλεις να κάνεις.
Αν σκοπεύεις να παίζεις μόνο παιχνίδια προσανατολίσου στην Amiga, διαφορετικά κάνε μία αναβάθμιση σε 486.
6) Οχι, η Amiga δε συνδέεται με την οθόνη του υπολογιστή σου.
7) Η ερώτησή σου σχετικά με το πόσο κοστίζει μία αναβάθμιση εξαρτάται από πολλά πράγματα.
Πρώτα απ'όλα αν θα αλλάξεις μόνο τον επεξεργαστή ή το motherboard και τον επεξεργαστή μαζί.
Ακόμα μπορεί να χρειαστείς και καινούργιο σκληρό δίσκο ή κάρτα γραφικών.
Ανάλογα λοιπόν με αυτά που σκοπεύεις να αγοράσεις θα εξαρτηθεί και η τιμή.

Γιάννης Πολυχρονάκης
1) Ο Intel 486DX2/66Mhz κοστίζει περίπου 60000.
Βέβαια και μπορείς να αλλάξεις μόνο τον επεξεργαστή από το μηχάνημά σου. Αρκεί φυσικά να υποστηρίζεται ο DX2 από το motherboard και να αλλάξεις και τα jumpers για να λειτουργήσει σωστά.
2) Τα Windows 95 αναμένεται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.
3) Σχεδόν κανένα παιχνίδι δεν έχει απαιτήσεις για επεξεργαστή πάνω από 486DX2/66.
4) Οσο για το Kyrandia 3 που ρωτάς αν είναι καλό παιχνίδι, ρίξε μία ματιά στο review μας και θα σου λυθούν όλες οι απορίες.

Γαβριήλ Αντωνίου
1) Μία κάρτα ήχου κοστίζει γύρω στις 30000. Οι Sound Blaster θεωρούνται από τις καλύτερες στο είδος τους. Οσο για το Panasonic το 562B (αλλά και το 563), μπορείς να το συνδέσεις στην Sound Blaster χωρίς να έχεις την ανάγκη άλλης κάρτας.
2) Αν επεκτείνεις τη μνήμη σου από τα 4MB στα 8MB σίγουρα θα δεις διαφορά και μάλιστα μεγάλη αλλά σκέψου και το κόστος. Οι τιμές των SIMM βρίσκονται ακόμα σε υψηλά επίπεδα.
3) Για να δεις υψηλές αναλύσεις των 1280x1024 δεν αρκεί μόνο η αλλαγή του monitor. Χρειάζεται και η κάρτα γραφικών να υποστηρίζει το mode αυτό.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

*****AMIGA COLLECTION CLUB*****

GAMEDISC 250δρχ. Συνδρομές οι πιο γρήγορες 200δρχ. Αντικαταβολές - EXPRESS - COURIER. Δωρεάν κατάλογος.
Τα πάντα από HARDWARE για την AMIGA σας. CD για τους φίλους CD32 - ΣΥΛΛΟΓΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME-NONAME. ΓΙΩΡΓΟΣ 01-2314220 ΙΛΙΟΝ ΑΘΗΝΑ.

PC COLLECTION CLUB

Κατευθείαν από Γερμανία-Ολλανδία-Αμερική. GAMEDISK 350δρχ. Εφαρμογές. Συνδρομές φθηνές. Αντικαταβολές EXPRESS - ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Εγγραφές σε CD. Ετοιμες συλλογές CDS. Δισκέτες NAME-NONAME. Γιώργος 01-2314220.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

Τώρα και σε CD, και όπως πάντα ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε tape & δισκέτες. Αντικαταβολές παντού, παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ.
Τηλ: 5983717-5987587

THE HOME OF AMIGA!

Επιτέλους άνοιξε το μεγαλύτερο SOFTWARE στο Περιστέρι. Η μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών, Game disc 250 δρχ. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα. Τηλέφωνο: 5728902.

PC GAMES + DISK= 250 δρχ. Εγγραφές TAPE & CDROM. Εβδομαδιαίες συνδρομές. Παραγγελίες: 16:00 - 22:00. Στράτος, τηλ: 8218791.

CD RECORD OF PC GAMES CENTER.

Αναλαμβάνουμε να μεταφέρουμε τα δεδομένα σας σε CD γρήγορα και με μικρό κόστος.
Επίσης η μεγαλύτερη σύλλογή σε δισκέτες GAMES, UTILITY με 400 δρχ. σε VERBATIM.
Αντικαταβολές παντού.
Αποστολή με COURIER.
Τηλ: 49.65.213 - 094.502.183
SOTOS

KS CLUB

PC Gamedisk 350 δρχ. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας-Σπύρος, τηλ: 0741-85546.

PC & AMIGA GAMES + UTIILITIES

PC game + disk= 250 δρχ.
Amiga game + disk= 150 δρχ.
Tape= 2.500 δρχ.
CD... CALL
Τηλ: 5314051

PC-MAL CLUB 1995.

Παιχνίδια 200 + disk CD-ROM, κατάλογος, παράδοση κατ'οίκον - Αντικαταβολές - Συνδρομές. Κώστας (7017775).

MEGA DRIVE 2 + MORTAL COMBAT 2 + NBA JAM + STREET FIGHTER 2 SCE + SUPER KICK OFF + SHADOW OF THE BEAST + SNOW BROTHERS + adaptor + joypad + arcade stick= 70.000. 6726931.

AMIGA

Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό.
Τεράστια συλλογή από games.
Gamedisk= 220 !!!
Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!!
Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας.
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής.
Τηλ. 6410640

PANAS SOFT

AMIGA-ATARI-PC SOFTWARE.
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ UTILITIES.
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES.
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ, ΑΜΕΣΩΣ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ.
ΤΩΡΑ ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ.
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ:
4951395/094,335592.

*****AMIGA TOP*****

Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
* Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης. Τηλ: 8065914, Μαρούσι

BLADE RUNNERS

PC DISK CD ROM.

Χιλιάδες GAMES όλες οι ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ, Gamedisk 300.

Αντικαταβολές παντού.

Παράδοση κατ'οίκον. Τηλ: 093.243048.

AMIGA SOFTWARE: Παράδοση: ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ!!! Αντικαταβολές παντού! Εξυπηρετούνται ταχύτατα ΟΛΕΣ ΟΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ χωρίς επιβάρυνση!!! Αρης, 8315442, 8315442.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ
AMIGA CLUB

Gamedisk 250δρχ.
Ανταλλαγές παιχνιδιών με καινούρια προς 50 δρχ. διάφορα.
Παραδόσεις στο σπίτι. Κατάλογος σε δισκέτα. Συνδρομές με παιχνίδια της επιλογής σας και τα οικονομικά σας 2530645, Δημήτρης.

*** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA-SOFTWARE ***

TOP-GAMES-DEMOS-UTILITIES *
Game + επώνυμη 250!
Ταχύτατες αντικαταβολές!
SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000! Video-backup 10.000! Δωρεάν κατάλογος! Hardware για PC, AMIGA! ΤΗΛ. 5012307, Βασίλης

******* AMIGA SOFTWARE *******

- Πολύ φθηνή δισκέτα + παιχνίδι
- ΟΛΑ τα παιχνίδια για Amiga. Συνδρομές!
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση κατ' οίκον!
- ΤΑΧΥΤΑΤΗ αντικαταβολή παντού
- Εγγυημένη εγγραφή δισκέτας!

Τηλ. (01) 9323458

AMSTRAD 6128

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα.
Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!!
Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση.
Περιφερειακά. Drive 5,25" = 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές.
Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!!
Τηλ. 6410640.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:...
ΟΔΟΣ:... **ΑΡΙΘ.:**...................
Τ.Κ.:................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:................... .... **ΟΔΟΣ:**...
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**...
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**...................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:...

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!



ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

IBM PC - PC CD-ROM - SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - GAMEBOY - SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR

- MS/GG/GB 11.550 PC3 13.500 MD 19.250 SNES 23.000 — **LION KING** Το τελευταίο και καλύτερο της DISNEY τώρα και στα computers.
- GB 10.950 MS/GG 11.550 PC3 13.500 MD 19.250 — **ALADDIN** Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!
- PCCD 17.500 — **UNDER A KILLING MOON** Η πρώτη πραγματική interactive ταινία.
- PC3 5.950 — **LEISURE SUIT LARRY 3** Μοναδικό adventure με καταπληκτικά γραφικά & πλοκή!
- PC3 6.750 — **EYE OF THE BEHOLDER 3** Γι' αυτούς που θα έδιναν τα πάντα για ένα τρίτο μάτι
- PC3 6.750 — **KING'S QUEST 4** Τρεις φορές μεγαλύτερο από οποιοδήποτε προηγούμενο SIERRA adventure
- PC3 5.950 — **GREAT NAVAL BATTLES** Κυβέρνησε 42.000 τόννους ατσάλι με κανόνια
- PCCD 9.950 — **ΣΥΛΛΟΓΗ VELOCITY** Spectre, Jetfighter 2, Jetfighter 2 missions και hintbook.
- PC3 11.950 — **ΣΥΛΛΟΓΗ LUCAS** Monkey Island, Loom, Indy 3 Adventure Zak McKracken, Maniac Mansion.
- PC3 11.550 — **ΣΥΛΛΟΓΗ DELPHINE** Flashback, Another World, Cruise for a Corpse, Future Wars, Operation Stealth
- PC3 6.750 — **HEART OF CHINA** Adventure. Συναρπαστικό ταξίδι ζωής, αγάπης και θανάτου. 92%
- PC3 6.750 — **SPACE QUEST 4** Ταξίδι στο γαλαξία. Σώσε το παρελθόν και το μέλλον.
- PC3 6.750 — **POLICE QUEST 3** Ρεαλιστικό, δυνατό adventure με ηθοποιούς σε βίντεο, ωραίο ήχο και εικόνα.
- PC3 4.950 — **KING'S QUEST 3** Εξαιρετικά τρισδιάστατα γραφικά με μοναδικό σύστημα self-mapping.
- PC3 6.750 — **EYE OF THE BEHOLDER 2** Μεγαλύτερο... καλύτερο... απειλητικότερο από ποτέ 89% PC FORMAT
- PCCD 5.950 PC3 6.750 — **POLICE QUEST** Ζήσε μοναδικές εμπειρίες σαν αστυνομικός σε επικίνδυνες πόλεις
- PC3 7.950 PCCD 7.950 — **RALLY** Παγκόσμιο Ράλυ '93! Ενα ράλυ απόλαυση & δοκιμασία σε μαγευτικά χιονισμένα τοπία!
- PCCD 6.950 PC3 6.750 — **SPACE QUEST** Εύθυμο σενάριο, μουσική, δυνατά γραφικά σ' αυτό το διαστημικό adventure
- PCCD 7.950 — **INDY 500 & WING COMMANDER** Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
- PC3 /PC5 3.500 — **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** Action. Χωρίς ανάσα αγώνες ενάντια του κακού
- PCCD/PC3 5.950 — **LEISURE SUIT LARRY** Βγές έξω με τον αστείο Larry & διασκέδασε με την ψυχή σου!
- PCCD 7.950 PC3 5.950 — **LOOM** Η Lucas Arts παρουσιάζει ενα ακόμη ευφυές adventure! Υπέροχο!
- PCCD 7.950 PC3 6.750 — **MONKEY ISLAND** Η Lucas Arts σας προσκαλεί σε απίθανες περιπέτειες για το μυστικό του νησιού.
- PCCD 7.950 PC3 6.750 — **SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE** Η Αμερικάνικη αεροπορία εναντίον των γερμανικών super αεροπλάνων.
- PCCD/PC3 5.950 — **CRUISE FOR A CORPSE** Πάρτε μέρος σε έγκλημα μυστηρίου σε κρουαζιερόπλοιο.
- PCCD 7.950 — **DUNE & ROBOCOP 3** Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
- PCCD 5.950 PC3 6.550 — **EYE OF THE BEHOLDER** Το role-playing που εκπλήσσει, προκαλεί και τονώνει την φαντασία
- PC3 3.500 — **FUTURE WARS** Ταξίδεψε στο χρόνο μέσα απ' αυτό το υπέροχο adventure. Τέλεια γραφικά & ήχος
- PCCD/PC3 5.950 — **PIRATES!** Κυνήγησε φήμη και τύχη στις μακρινές θάλασσες.
- PC3/PC5 3.500 — **THE GODFATHER** Κυριαρχία, πλούτος, δύναμη και δικαιοσύνη στα σχέδια του Νονού...
- PC3/PC5 3.500 — **PERFECT GENERAL** Πολεμικό παιχνίδι, με δυνατότητα σύνδεσης δύο PCs.
- PC3/PC5 3.500 — **D-DAY** Ξαναζήσε την απόβαση της Νορμανδίας. ΔΩΡΕΑΝ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ.
- PC3/AG 6.750 — **MONKEY ISLAND 2** Ο LeChuck επιστρέφει για να πάρει εκδίκηση! Μοναδικό adventure!
- PCCD 9.950 — **TORNADO + DESERT STORM** Ειδική έκδοση για CD με έξτρα αποστολές για τον Περσικό Κόλπο.
- PCCD 7.950 — **DUNE II & LURE OF THE TEMPTRESS** Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.
- GG 13.500 MD/MGCD 19.250 SNES 23.000 — **NBA JAM** Το No.1 Arcade φαινόμενο στο μπάσκετ! Παίξε 54 αστέρες του NBA!
- PC3 5.950 — **STREETFIGHTER 2** Το ποιό φημισμένο beat'em-up τώρα σε απίθανη τιμή!
- PC3 11.550 MS/GG 13.500 MD 19.250 SNES 23.000 — **MORTAL COMBAT** Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!
- PCCD/PC3 Απρίλιο MD 23.000 — **SUPER STREETFIGHTER 2** Η επιτυχία συνεχίζεται...
- GB/AG 11.550 MS/GG 13.500 MD 21.250 SNES 25.000 — **MORTAL COMBAT 2** Η επιτυχία συνεχίζεται...!
- PC3/ PC5 3.500 — **BAT 2** Adventure και action, 4 εξομειωτές, ένα rally, beat'em-up στρατηγικής ή arcade
- MD 17.500 — **FIFA SOCCER 95** Καταπληκτικό ποδόσφαιρο! Περισσότερο εμπειρία παρά παιχνίδι!
- PC3/PC5 3.500 — **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** Μοναδικές στιγμές δράσης (action) παρέα με τον Indy
- PC3 7.950 PCCD 11.550 MD 17.500 MS/GG/GB 11.550 SNES 19.250 — **WORLD CUP USA '94** Το επίσημο Παγκόσμιο Κύπελλο. Κερδίζει με το ευφυές & έξοχο gameplay!!
- PCCD 15.000 PC3 13.500 — **KLIK & PLAY** Κάνε το δικό σου πρόγραμμα χωρίς γνώσεις προγραμματισμού.
- PC 5.950 — **TORNADO** Analogue PC joystick με ευαίσθητους αππούς διακόπτες, autofire, ρύθμιση σε x-y άξονες.
- PC/SNES 7.500 — **LOGIPAD** Πλήρως με μικροδιακόπτες, 6 fire buttons, autofire 8 διευθύνσεων.
- PC/MD 6.550 — **DELTA - RAY** 9 μικροδιακόπτες, autofire & λειτουργία rapid fire, ατσάλινα σημεία τριβής.
- PC3 6.950 — **SPEEDMOUSE** 3 button ποντίκι, ευαίσθητο, μαλακό, ακριβές, PC-800dpi, Amiga/ST - 300dpi
- PC 6.550 — **SCREENBEAT 3** Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ (0231) 42842

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX (0231) 38800

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB

ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:

PC3= IBM PC 3 1/2" PCCD=IBM PC CD-ROM
MD=SEGA MEGADRIVE
MS=SEGA MASTER SYSTEM
SNES=SUPER NINTENDO
GG= GAME GEAR GB=GAMEBOY
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ18%
Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση.

Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. **Θέλω να παραγγείλω:**

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΑΞΙΑ
....		....
....		....
....		....

ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 800δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ ....

Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐

Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ..../ ....
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ: ....
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης......./......./..........

COMPUTER ARCADE CLUB

VISA — ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ